CD'lik KND2 Oyunu LEVEL ile BEDAVA BU AY 1.CD

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

TEMMUZ/2000

www.level.com.tr • 2000/07 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)

E3'ün En İyileri

Amerika'da Oyun Dünyasının En Büyük Şovu

Activision Hasbro Lucas Arts Blizzard Sierra Interplay Infogrames



Neverwinter Nights

X-COM: Alliance

Fallout: Tactics

Elder Scrolls: Morrowind

Return to Castle Wolfenstein

İNCELEME

Ground Control
Görsel açıdan bir şaheserle mi karşı karşıyayız?

Vampire
Kahraman bir şovalyenin vampirlik günleri

MDK2
Uçuk kahramanlarımız ve daha uçuk uzaylılar savaşıyorlar

TAM ÇÖZÜM

22 Sayfa TAM ÇÖZÜM

Shogun

Fear Effect (PSX)

Thief 2

Starlancer

İLK BAKIŞ Deus Ex, Republic

PLAYSTATION Parasite Eve 2, Legend of Mana, Jackie Chan Stuntmaster

Editör'den

CHAT OYUNU


Cem Şancı
Yazı İşleri Müdürü

Status
@SNotices
Channels
#izmir

<cem> Hatırlar mısınız, sokaklarda, bahçe
<cem> duvarlarının üzerlerinde oturmak
<cem> modası vardı eskiden. Eminiz hala
<cem> sürdürülen bir alışkanlıktır ama on yıl
<cem> önce olduğu kadar yoğun olmadığını
<cem> görüyoruz. Bilmeyenler için hemen
<cem> bir hızlı hatırlatma seansı
<cem> gerçekleştirelim: Bilirsiniz yaz
<cem> akşamları, genç insanlar sokaklarda toplu halde
<cem> dolaşmayı çok severler (veya di) ve elbette kimsenin
<cem> sonsuza kadar yürüyecek mecali olamayacağı için elbet
<cem> bir duvar üstü bulup üzerine tünerler (veya di). Hatta
<cem> dönemin mizah dergilerine bakarsanız insanlar hep bir
<cem> duvar üstünde otururken önlerinden geçenler hakkında
<cem> yorum yaparlar karikatürlerde. Öylesine sosyal
<cem> hayatımıza nüfuz etmiş bir gerçektir bu kızlı erkekli
<cem> duvar üstüne tüneyip dedikodu ve birbirine kur yapmak
<cem> olgusu. Neyse ki, son on yıldaki teknolojik gelişmeler
<cem> Interneti hızla yurdumuza yerleştirince, bu duvar üstü
<cem> gruplar chat odalarına taşındılar.
<cem> Aslında eskiden de her duvarın başka bir chat odası
<cem> olduğunu düşünmek mümkün olabilir. Semtlere de IRC
<cem> kanalı diyebiliriz bu durumda. Diyelim ki bu akşam
<cem> Yeşilköy IRC kanalındaki ilkokul bahçesi duvarı chat
<cem> kanalına takılıyorsunuz. Belli bir saatte (genellikle akşam
<cem> saatlerinde) evden çıkıp duvarın yanına gider birileri
<cem> varsa ufak ufak sohbete başlardınız. Birisi yoksa ise
<cem> kendi başınıza oturup birilerinin gelmesini beklerdiniz.
<cem> Arada atıştırılan ve yerleri kaplayan ay çekirdiklerini de
<cem> unutmayalım... Sohbet de tam chat kanallarında olduğu
<cem> gibi, akşamın ilerleyen saatlerinde koyulaşır ve tatlılaşırdı.
<cem> Yani durum tam anlamıyla bir IRC chat ortamının
<cem> benzeriydi.
<cem> O duvar üstü chat odalarından fazla kalmadı. Akşamları
<cem> otomobille sokaklarda biraz turladığımda tek tük birkaç
<cem> yerde insanların bu şekilde toplandığını görüyorum ki
<cem> bunların çoğunu orta yaşın üzerinde insanlar oluşturuyor.
<cem> Peki bu gençler nerede? Ortaokul, lise öğrencileri bu
<cem> sıcak yaz akşamlarında ne yapıyorlar? Neden yaz
<cem> akşamlarında duvarların üzerine tüneyip birbirleri ile flört
<cem> etmeye çalışmıyorlar artık?
<cem> Hepinizin tahmin ettiği gibi, onlar artık sanal chat
<cem> duvarlarının üzerindeler ve chat gerçeği, on yıl
<cem> öncesinin bahçe duvarı üstü gerçeği kadar gerçek.
<cem> Artık insanlar duvar üstü sohbetlerini semt komşuları ile
<cem> gerçekleştirmek zorunda değiller. Duvarların üzerinde
<cem> sohbet edebilecekleri bir dünya dolusu insanın farkına
<cem> varan hiçbir insanın bundan sonra bahçe duvarının
<cem> önünde üç beş arkadaşla kendisini sınırlamasını
<cem> bekleyemeyiz. Ama umarız, bu yeni akım, insanlara
<cem> rahatça yalan söyleyebilme alışkanlığını da kazandırmaz.
<cem> Çünkü duvarın üzerinde, yanınızdaki arkadaşınızın
<cem> gözünün içine bakarken yalan söylemek, beyaz ekrana
<cem> hiçbir sorumluluğunu üstlenmeyeceğiniz birkaç cümle
<cem> yazmaktan çok daha zordur.
<cem> Bu ay başka tür bir oyundan bahsetmek istedim. Sosyal
<cem> ilişkiler denilen bu oyun da, zamanla ve Internet
<cem> sayesinde elektronik ortama geçiş yapmış olduğu için
<cem> artık konumuz sayılır. Bu oyunu da sık sık inceleyip,
<cem> gelişmeleri inceleyeceğiz ve chat oyunundaki cheat'ları
<cem> size ulaştırmaya çalışacağız. Kimbilir iyi oynarsanız belki
<cem> siz de eşlerini chat'la bulan binlerce çifte kumrudan biri
<cem> olabilir, hayatınızın akşını değiştirebilirsiniz. Bu seferki
<cem> oyun, daha gerçek görünüyor. Hazırlıklı olun.

VOGEL TEMMUZ 2000

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin sgokhun@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Cem Şancı cemsanci@level.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri

Batu Hergünsel	batuher@level.com.tr
Emin Barış	megaemin@level.com.tr
Eser Güven	eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu	gokhab@level.com.tr
Kadir Tuztaş	ktuztas@chip.com.tr
Kağan Ünaldı	kunaldi@level.com.tr
M. Berker Güngör	gberker@level.com.tr
Onur Bayram	obayram@level.com.tr
Ozan Ali Dönmez	ozand@level.com.tr
Serpil Ulutürk	serpil@level.com.tr

Grafik Tasarım
Didem İncesağır didis@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Pazarlama Müdürü	Güler Okumuş
Pazarlama Bölümü	Özlem Cenker, Ayten Çar
Vogel Satış Müdürü	Gönül Morgül
Reklam Koordinatörü	Şebnem Karabıyık
Reklam Müdürü	Murat Yıldırım
Reklam Servisi	Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun
	Nurhan Bağcı
Reklam Trafikeri	Aynur Kına
Reklam Servisi Faks:	(212) 297-1733
Abone Servisi	Nur Geçili, Ayfer Karaalioğlu,
	Ayten Akgüre, Ebru Cinek
Dağıtım Müdürü	Nebi Danacı
Dağıtım Departmanı	Mehmet Çil, Cem Cenker
Abone Servisi Faks:	(212) 238-7343
Abone E-Mail:	abone@chip.com.tr
Üretim Koordinatörü	Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

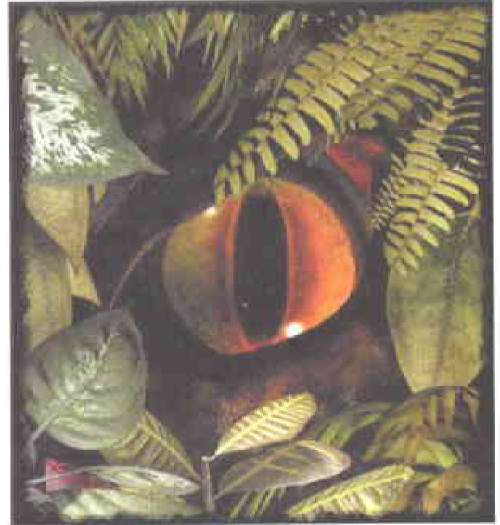
Genel Müdür	Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı	Beste Özerdem
VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti	
Adına Sahibi	Gökhun Sungurtekin
Renk Ayrımı - Film Çıkış	Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
	Tel: (212) 283-8438
Baskı	Asır Matbaacılık Ltd. Şti.
	Tel: (212) 283-8438
Dağıtım	BİRYAY A.Ş.
VOGEL Yayıncılık	Piyalepaşa Bulvarı
	Zincirlikuyu Cad. 231/3
	80380 Kasımpaşa İSTANBUL
	Tel. (212) 297-1724 Pbx
	Faks: (212) 297-1733
VOGEL ANKARA	Dilek Özgen
Müşteri Temsilcisi	Serra Yurtman
Ankara Büro	Meneviş Sokak 26/4
	Yukarı Ayrancı ANKARA
	Tel: (312) 467-0350
	Faks: (312) 480-5958
	E-Mail: vogelank@chip.com.tr

Firaxis'e Taze Kan

Sid Meier'la Brian Reynolds'ın yolları ayrıldığından beri sessiz sedasız projelerine gömülmüş olan Firaxis meğerse yeni eleman arayışındaymış. Sid Meier başkanlığındaki Firaxis'ten gelen son haberlere göre firma, aralarında oyun sektörünün kıdemlilerinin de yer aldığı yeni bir ekiple çalışmaya başladı. Yeni ekibin görevi yapımı süren Dinosaurs ve Civilization III oyunlarının tamamlanması sürecinde bulunmak. Kendine böyle sağlam bir kadro kurmasından da anlayabileceğiniz gibi Firaxis eski iddiasını kaybetmediğini bu işi kendi firmasını kurarak ekibi terk eden Reynolds'sız de kotarabileceğini dosta düşmana göstermiş oluyor. Ya da, amaçları bu olmasa bile bizim çıkarabildiğimiz sonuç bu oluyor.

Oyun dünyasında bir tasarımcı, animatör ve sanat yönetmeni olarak adı saygıyla anılan Marc Hudgins (tabii bu ismin size bir şeyler çağrıştırabilmesi için adının karıştığı oyunlardan bahsetmemiz gerekecek) Firaxis projelerinin tamamlanması işinde çalışacak. Şimdi parantez içinde bahsettiğimiz noktaya gelelim: Marc Hudgins daha önce The Realm, Slater and Charlie Go Camping, EcoQuest 2, King's Quest 7 ve Quest for Glory 3 ve 4'un yapımında çalışmıştı. Şimdi Firaxis, Hudgins'in dokuz yıllık bu deneyiminden olabildiğince çok faydalanmayı umuyor.

Hudgins dışında geçici olarak Firaxis tayfasına katılan diğer isimler 3D modelci ve animatör olarak çalışan Dorian Newcomb ve 3D Studio Max'in ustalarından Kevin Margo. Sonuçta teknik ve pratik olarak donanımlı yeni bir Firaxis kadrosu ve beklentilerinizi aşmaya hazırlanan iki oyun söz konusu. Dinosaurs ve Civilization III için bir süre daha beklemek zorundayız ama en azından bunların sağ kolunu kaybetmiş bir Sid Meier tarafından değil işini iyi bilen bir ekip tarafından ortaya konacağını bilmek umut verici... Bekleyelim ve görelim.



Bungie (Micro)Software?

Her şey gerçekliğine pek de ihtimal verilmeyen bir söylentiyle başladı. Derginin artık çıkması gereken günlere gelmiştik ve bu haberin doğrulanmasını bekliyorduk ki nihayet Microsoft açıklamayı yaptı. Myth serisi, Halo ve Oni'nin geliştiricisi olan Bungie Software artık Microsoft'un bir parçası. Bugüne kadar bağımsız olarak çalışan ve kendi çapında gayet başarılı işlere adını yazan Bungie bundan böyle bir bölümü X-Box için tasarlanan oyunlar olmak üzere Microsoft'un yayınlayacağı bazı oyunların yapımcılığını üstlenecek. Bu arada kendi işlerine de devam edecek ve tabii bunlar da Microsoft tarafından yayınlanacak. Yapılan açıklamaya göre Bungie'nin Microsoft'a dahil olması kadrosunda herhangi bir değişiklik anlamına gelmiyor.



İki firma arasındaki anlaşma, Microsoft'a bu yılın en ilgi çeken oyunlarından biri olan Halo'nun yayın ve dağıtım hakkını veriyor. Aslında Bungie'nin durumu göründüğünden biraz daha karışık çünkü firmanın bazı hakla rını da Take Two satın almış durumda. Microsoft'la imzalanan anlaşmadan bir süre önce, Bungie portfolyosunun hazinesi olan Myth serisinin bütün hakları Take Two'ya teslim edilmişti. Ayrıca hisselerin %19.9'u da Take Two'nun oldu. Bungie Software böyle bir tercih yapmasının nedenini Take Two Interactive'in kendilerine istedikleri esnekliği sağlayabilecek bağımsız ve güçlü bir yayıncı olması şeklinde açıklıyor.



Diğer cepheye geri dönecek olursak; Microsoft, Bungie'nin X-Box'ın gelişiminde kilit rol oynayacağını ve firmanın PC oyunları tarihine çok önemli katkılarda bulunacağını söylüyor. Ayrıca Bungie'nin yeni oyunlar çıkarmak konusundaki yaratıcılığıyla ve Microsoft'un çok güçlü bir dağıtım ağına sahip olmasının avantajları birleştiğinde iki firma adına da çok hayırlı sonuçlar elde edileceği söyleniyor. Eh, bu da doğru bir saptama.



E3'ün En İyileri

Geçtiğimiz ay Los Angeles'da yapılan ve bütün oyun dünyasının gündemine oturan E3 fuarından bu yıl son kez bahsedecek olmanın rahatlığıyla bildiririz ki: E3'de gösterilen oyunlar arasından en iyilerinin seçildiği Best of E3 Show ödülleri belli oldu. Buna göre; E3'ün En İyisi Lionhead Studios'un Black & White'ı. Yapımı 4 yıldır süren oyun kendine özgü grafikleri, şaşırtıcı hikayesi ve oyuncuları iyiyle kötü arasında bir tercihe zorlayan felsefesiyle şimdiden bir klasik. En Özgün Oyun, En İyi PC ve En İyi Strateji Oyunu dallarında da yine ödül Black & White'ın oldu. En İyi Konsol Oyunu ise Sega tarafından Dreamcast için hazırlanan Jet Grind Radio. Önceki yıllarla kıyaslandığında bu yıl her zaman olduğundan daha fazla iyi oyuna tanık olan E3'ün konsol sahnesinde görsel özellikleri, gelişmiş tasarımı ve farklı oynanışıyla Sega'nın Jet Grind Radio'su diğerlerinden bir adım öne çıkmayı başardı.

Yarışmada En İyi Aksiyon Oyunu olarak daha demin Microsoft'a katılma kararı alan Bungie Software'ın Halo'su ödül aldı. Gidip oyunun şovunu izleyenler arasında nutku tutulmayan kimse olmadığı söyleniyor. Halo'nun marifetli oyun motoru bu nutuk tutulması vakasının en önemli nedeni. En iyi adventure oyunu ödülünü ise yıllardır acaba devamı gelecek mi diye beklediğimiz Monkey Island serisinin yeni oyunu Escape from Monkey Island kaptı. LucasArts'ın seriye eklediği dördüncü oyun olan EMO tıpkı öncekiler gibi eğlenceli ve sürükleyici. Üstelik bu kez 3D grafikleriyle daha da etkileyici görünüyor. Bu yılın belki de en zor seçimi ise RPG'ler arasında oldu. Çünkü yapımı süren role-playing'ler arasında birbirinden başarılı çok sayıda oyun var. Ancak bir tanesi hepsinden daha fazla adından söz ettiriyor. Interplay'in Neverwinter Nights'ın dan söz ediyoruz. Şimdiye dek hakkında bol bol konuşulan oyun pek de zorlanmadan E3'ün En İyi RPG'si ve En İyi Online Multiplayer ödüllerini almış bulunuyor. Bunun dışında En İyi Yarış Oyunu Electronic Arts'ın Need for Speed: Motor City'si, En İyi Simulasyon Oyunu Microsoft'un Mechwarrior 4'ü, En İyi Spor Oyunu Electronic Arts'ın PS2 için yaptığı Madden NFL 2001'i aldı.



Şimdi Kötü Haberler

Hey, bir şangırtı duydunuz mu? İnanması çok güç ama bu, Thief gibi başarılı bir oyuna imzasını atmış olan Looking Glass'ın parçalanma sesi... Thief ve System Shock serisi gibi kendine özgü oyunların arkasındaki ekip olan Looking Glass Studios'un kapatıldığı açıklandı.

Thief'in proje başkanı Steve Pearsall'ın yaptığı açıklamaya göre ekip bütün mali kaynakları tüketmiş durumda olduğu ve artık ödemeleri karşılayamadığı için böyle bir karar vermek zorunda kalmışlar. Bu haber bizim gibi olayın bütünüyle dışında olanlar kadar Looking Glass adına çalışan birçok insana da sürpriz oldu. Bir sabah işe gittiklerinde genel toplantıya çağırıldılar ve hiç beklemedikleri bir şekilde işsiz kaldıklarını öğrendiler. Pearsall kararın açıklanmasından sonra içerde büyük kargaşa yaşandığını ve telefon hatlarının kilitlendiğini söylüyor. Çünkü ekipteki herkes oyun dünyasından kimi tanıyorsa arayıp iş istemeye başlamış. Aslında şimdiye dek son derece parlak bir çizgide yürüyen Looking Glass gibi bir ekipte bulunan herhangi birinin iş bulmakta zorlanacağını sanmıyoruz ama yine bu insanları bir arada tutan bağın çözülmüş olması üzüntü verici.



Pearsall gerçekten iyi insanların yer aldığı bir ekiple birbirinden güzel oyunlar yaptıkları bu yeri unutamayacaklarını söylüyor. "Bundan önce de ciddi mali sıkıntılara düştüğümüz olmuştu. Ben zaten Looking Glass'ı hep dokuz canlı bir kediye benzetmişimdir. Ama bu kez toparlanamadık."



Thief II'yi satmış olmasına rağmen firma artık çalışanların parasını ödeyemeyecek duruma gelmiş ve bu durumda kapıların kapanması gerektiğine karar verilmiş. Kısa bir süre öncesine kadar ekip Eidos'un yeni projeye mali destek vereceğine neredeyse kesin gözüyle bakıyordu ve bu konuda Eidos'tan söz almıştı. Ancak beklenmedik bir şekilde bu hesap tutmadı ve proje iptal edilmek zorunda kaldı.

Sonuçta hepimiz bugüne kadar birbirinden güzel oyunlarla kendine iyi bir yer edinmiş olan Looking Glass'ın kapanmasından son derece üzgünüz ve oyunlarını oynayan bütün oyunculara hissettirdiği güzel şeyler için teşekkür ediyoruz.

Buum! Yeni Doom Geliyor!

First-person shooter deyince akla ilk gelen isim id Software ve onların ilk göz ağrısı olan Doom. Gerçi Doom bir süredir koltuğunu Quake'e kaptırmış durumda ama yeni gelişmeler Doom'un Quake'in kafatasını dağıtmaya hazırlandığını gösteriyor. Evet, siz buna ne kadar hazırlıklısınız bilmiyoruz ama id, Doom evreninde geçen ve son teknolojiyi bütün avantajlarıyla kullanan yeni bir proje üzerinde çalışmaya başladığını açıkladı. Bütün büyük haberlerde olduğu gibi şimdilik sadece birkaç bilgi kırıntısıyla yetinmemiz isteniyor ama id'nin birçok büyük yapımcıya göre daha çalışkan bir ekip olduğunu düşünürsek bu kırıntıların kısa zamanda büyük loklamalara dönüşeceği fikriyle avunabiliriz.

Haberlere göre id ekibinin büyük bölümü yeni bir Doom oyunu yapmak konusunda çok heyecanlı ve hevesliyken firmanın iki büyük hissedarı Adrian Carmack ve Kevin Cloud bu işe pek razı olmadığı için taraflar arasında bir sürtüşme yaşanmış. Sonunda ekibin hemen hemen yarısı işi bırakma tehdidinde bulununca Carmack ve Cloud'a ellerindeki projeyi şimdilik erteleyip Doom'a başlamayı kabul etmekten başka çare kalmamış.

Projeyle ilgili diğer dedikodu da Quake'teki model ve animasyonların çoğunun yaratıcısı olan Paul Steed'in işten kovulması üzerine kurulu. Aslında bu bir söylenti filan değil, Steed gerçekten de artık id'yle çalışmıyor. Söylenti diyebileceğimiz kısım şu; Kevin ve Adrian, Steed'i günah keçisi olarak seçip diğerlerine örnek olsun diye işten atmışlar. Yani bir çeşit göz korkutma eylemi.

Kısa dedikodu turundan sonra gelelim oyunun kendisiyle ilgili derinliksiz detaylara. Carmack yayınladıkları "plan dosyası"nda şöyle diyor: "Tek kişilik oynanışa dayalı ve hemen her açıdan gelişmiş yeni teknolojiyi kullanan yeni bir DOOM oyunu üzerinde çalışıyoruz. Şimdilik oyun hakkında bütün söyleyebileceğimiz bu, bu yüzden röportaj yapmamızı istemeyin. Yanıltıcı yorumlardan kaçınmak için size bir şeyler ortaya çıktıkça bilgi vereceğiz." Ne yapalım, bu durumda biz de oturup bir şeylerin belirginleşmeye başlamasını bekleriz.



Evil Islands

Daha önceden, bir çeşit strateji-role playing karışımı olan Rage of Mages'le tanıdığımız Rus geliştirici ekip Nival Interactive bir kez daha benzer bir oyunla sahneye çıkmaya hazırlanıyor.

Oyunun konusu şöyle: Dünyanın üç "kötülük adası"na bölünmesine neden olan bir afetten çok uzun yıllar sonra genç bir adam kendini bu Evil Islands'lardan birinde bulur. Tek başına ve çaresiz bir durumdadır. Hakkında hiçbir şey bilmediği bu garip kara parçasında saklanan gizli tehlikelere karşı savaşmak ve hayatta kalmak zorundadır. Üstelik adamımız sadece bulunduğu çevreye değil, kendine de yabancıdır artık. Kim olduğuna, nereden geldiğine, geçmişine dair hiçbir fikri ve ipucu yoktur, esrarengiz bir şekilde hafızasını kaybetmiştir. İşte hikayemiz böyle başlıyor, öncelikle kendimizde saklı olan sıraları, sonra da adanın sıralarını çözmek için sonu görünmeyen, karanlık bir yolda tehlikeli bir yolculuğa çıkıyoruz.



Evil Islands oyuncunun tercihine göre turn-based ya da real-time oynanabilecek. Oyun, lineer olmayan olay örgüsü ve sonu birbirinden çok farklı bitebilen, bağımsız 50 ayrı göreviyle ilgi çekici görünüyor. Bunun dışında 120'den fazla yaratık çeşidi ve iletişim kurabileceğiniz birbirinden ayrı özelliklere sahip çeşitli canlılar, özel yetenekler, değişik ve çok çeşitli silahlar, zırhlar, büyüler, hava koşullarını gerçeğe yakın gösteren duman ve sis gibi özel görsel efektler, Internet ve LAN üzerinden multiplayer desteği gibi artık standartlaşmaya başladığını düşündüğümüz kimi özellikleriyle de Evil Islands ortalamaların altına düşmeyeceğini şimdiden ortaya koyuyor.

Oyun Alman Fishtank Interactive tarafından yayınlanacak ve öyle görünüyor ki umut vaad eden 3D motoruyla da çok konuşulacak.

Bizden Duymuş Olmayın

Her şeyden önce bilmeniz gereken şu ki bu satırdan itibaren adı geçen olay ve kişilerin gerçekle ilişkisinin ne kadar sağlam olduğunu bilemiyoruz. Halk arasında burada bahsedeceğimiz habere dedikodu da dendiği oluyor. Neyse, ortalığı karıştıran bu söylentiye göre Infogrames Eidos'u satın almış olabilirmiş. Yani dünyanın en büyük video oyunu yapımcılarından biri niye durup dururken bir başka firmanın kanatları altına girsin, değil mi? Aslında böyle bir olasılığı güçlendiren birkaç sebep saymak mümkün. Kısa bir süre önce Eidos, bir şekilde Looking Glass'ın kapanmasında önemli bir rol oynamıştı, çünkü ekibin üzerinde çalıştığı son projeyi finanse edemeyecek durumda olduğunu açıklamıştı. Bu da şirketin ciddi mali sıkıntıları olabileceğine dair bir işaret... Siz yine de her duyduğunuza inanmayın ve bütün spekülatif haberilerin altından çıkan "küçük kuşlar"ın kulaklarının pek da güvenilir olmadığını unutmayın.

Uzun zaman oldu, onu en son gözyaşları içinde bir sıvı metal mezarlığında erimeye göndermiştik ama içimizde hep geri döneceğine dair bir umut vardı, biliyorduk. Arnold Schwarzenegger kılığındaki Terminatör'ümüz geri dönüyor nihayet! Beyaz perdede çok tutan bütün aksiyon filmleri gibi Terminator'ın da bir oyunu yapılmış ve yine aynı kaderi paylaştığı birçok oyun gibi isminden başka hiçbir yanıyla cazip olmayan başarısız bir sonuç çıkmıştı ortaya. Şimdi de Arnold Schwarzenegger'in Terminator 3'le geri döneceğini açıklamasının ardından oyunun haberi de geldi. Önceki versiyonuna bakacak olursak oyun hakkında umutlanmak için hiçbir sebebimiz yok ama hepimiz "Astala vista" deyişine hayran olduğumuz o duygusal robotu özlemiştik. Aldığımız habere göre filmin çekimlerinin başlaması için bile geçmesi gereken yaklaşık bir yıllık bir zaman varmış ve projenin birçok detayı henüz netlik kazanmamış. Hatta bu detaylara filmin yönetmeninin yine James Cameron mı olacağı sorusu da dahil. Bu arada önceki Terminator oyunlarından bazılarını (örneğin Skynet) yapan Bethesda cephesi de bu haberle harekete geçti. Yapılan açıklama Terminator lisansı sahiplerinin oyuna izin vermek için büyük miktarlarda para talep ettiği ve bunun da projeyi çok pahalı ve kalitesiz yapacağı görüşüne dayalıydı. Tabii ki şimdilik her şey için erken, ama çoğunuz gibi bizim de emin olmak istediğimiz en önemli şey bu rolün Arnold'dan başkasına verilmemesi.

Devamı 13. sayfada

Güneş Yükselmeye Devam Ediyor

Psygnosis'in Amerika kapılarını kapayıp Avrupa'ya uçmasının ardından firmanın yayınladığı Metal Fatigue'den mahrum kalan Amerikalıların yüzünü TalonSoft güldürmeye karar verdi. Bu iyiliksever adamlar Metal Fatigue'in Kuzey Amerika için yayın haklarını satın aldı ve şimdi oyun Avrupa'dan sonra Amerika'da da rüzgar gibi esmeye hazırlanıyor. Tabii bu bizi ilgilendirmez ama hazır TalonSoft'la ilgili bir haber veriyorken buna da değinmekte yarar gördük. Amerika'da yaşayan RTSsever yakınlarınıza haber verirsiniz işte.

TalonSoft'un bizi ilgilendiren atılımı ise yakında yayınlayacağını duyurduğu bir geliştirme paketi oldu. Şirketin popüler Campaign serisinin üçüncü sürümü olan ve bir hayli de ilgi gören Rising Sun için hazırlanan paketin adı Imperial Strike. Serinin önceki iki oyunu East Front ve West Front'la 2. Dünya Savaşı'nın Avrupa cephelerindeki savaşı yeniden şekillendirdikten sonra TalonSoft Rising Sun'ı çıkarmış ve Japonlarla Amerikalıların Pasifik mücadelesini işlemişti. Bu flashback'in ardından tekrar Imperial Strike'a dönecek olursak: Pakette tekrar Rising Sun'ın II. Dünya Savaşı sırasında Amerika ve Japonya arasında süren kara çarpışmalarına döneceksiniz. Imperial Strike'da ayrıca on tane tarihi senaryo bulunuyor.



Bu eklentiyi orijinal oyundan ayıran en önemli özelliği ise Japon birliklerinin Amerikan topraklarına saldırısını konu edinen hayali bir senaryo da içeriyor olması. Imperial Strike geçtiğimiz aydan itibaren yalnızca TalonSoft'un satış kanalı www.talonsoft.com'dan olmak üzere sipariş edilebiliyor. Rising Sun hastalarına duyurulur.

Yeni Oyun Marketiniz

Türkiye'nin Internet üzerinden orijinal oyun satan ilk sitesi açıldı. Ülkemizde pek yaygın olmayan elektronik alış veriş sitelerinin bazılarından da oyun sipariş edebiliyorduk ama hiçbiri yeterince doyurucu olmadığı gibi çoğunda da oyunlar sadece çeşidi bol göstersin, vitrin olsun diye satılıyor gibiydi. Şimdi www.ejderha.com adresiyle yeni bir dönem başlıyor. Ejderha.com sadece PC için değil PlayStation, PlayStation2, Dreamcast, Nintendo 64 ve Gameboy Color için yapılan oyunların da satışını yapıyor ve geniş bir ürün yelpazesi sunuyor. Bu adres kısa süre içinde birçok oyunseverin ve tabii özellikle de orijinal oyunlar satın almayı tercih eden ama sürekli bunlara erişememekten şikayetçi olan okuyucularımız için vazgeçilmez bir adres olmaya aday.

Sitede oyunların yanı sıra hem konsollar hem de PC için ihtiyaç duyabileceğiniz çevre birimlerden ve aksesuarlardan da istediğinizi sepete atma şansınız var, tabii paranız yettiği sürece... Bunun dışında bir "oyuncaklar" bölümü var ama burada oyuncak diye walkman, durbun, kasetçalar gibi şeyler satılması biraz saçma görünüyor. Tabii yeni açılmış bir alış-veriş sitesi olduğu düşünülünce ejderha.com'un ileride daha fazla çeşitte ve daha çok seçenek içeren büyük bir market haline geleceğini görmek o kadar zor değil. O yüzden birdenbire mükemmel ve eksiksiz olmalarını beklemek yerine biraz zaman tanımak gerekiyor.



Siteden satın alabileceğiniz bir başka ürün grubu da DVD'ler. Sadece fiyatları değil her aradığınızın bulunmaması yüzünden de şimdilik pek rağbet görmeyen DVD filmler ejderha.com'da en azından çeşit sorununu büyük ölçüde aşmış görünüyor. Sitenin 14 ayrı tür seçeneği altında çok sayıda filme ulaşabildiğiniz DVD pazarı, şimdiden piyasada arayıp da bulamadığınız bir sürü filme ulaşmanızı sağlayacak kadar geniş görünüyor.

Ejderha.com'un gayet sade ve kullanışlı bir sayfa düzeni var. Dilerseniz siteye üye olabilir ve ürün katalogları yenilendikçe haberdar edilebilirsiniz. Sepetinize bir şey koymayı düşünmüyorsanız bile girip bir göz atmakta fayda var.

Müzik Oyunları

Take Two Interactive dünyanın her yerindeki gençler arasında tartışmasız bir popülaritesi olan MTV müzik kanalının yayınladığı programları oyun dünyasına kazandırma kararı aldı. Nasıl? Yeterince ilginç bir giriş oldu mu? Üstelik yalan filan da değil yani! Anlaşma Take Two'nun Broadband Studios kolu ve MTV arasında gerçekleşti. Dört yıllık bir süre için geçerli olacak anlaşmaya göre Take Two, MTV'nin 18-24 yaş arası hayran kitlesinin en beğendiği programlardan bazılarını, ki bunların arasında Celebrity Deathmatch, The Real World, Road Rules ve Beat Suite'i sayabiliriz, online oyunlara dönüştürebilecek.

Broadband Studios'un geliştireceği oyunlar birbirinden farklı platformlarda oynanabilen ve özellikle de MTV izleyen gençler için bir tutkuya dönüşebilecek, MTV fanlarının birbirleriyle oyunlar aracılığıyla iletişim kurabileceği ve en az programları kadar popüler olmaya aday oyunlar olacak. Şimdilik programların nasıl bir yöntem izlerek dönüştürüleceği, orijinallerine ne kadar bağlı kalınacağı ve oyunların teknolojik ya da kurgusal kalitesinin hangi düzeyde olacağı konusunda bir şeyler söylemek için çok erken. O yüzden size bu anlaşmada ve projede yer alan firmaların kendi bakış açılarıyla beklentilerini ve hedeflerini anlattıkları açıklamalarından bölümler yayınlayalım ve bu mesele de kapanmış olsun.

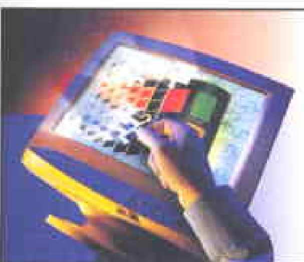


MTV'den Lisa Silfen amaçlarını, izleyicilerinin MTV aracılığıyla oynayabilecekleri orijinal oyunlar yaratmak olduğunu söylüyor. "Take Two ve BBS'le ortaklık kurmak bize, izleyicilerimizin mümkün olan en iyi interaktif deneyimi yaşaması için çok özel ürünler yaratma fırsatı verdi."

Broadband Studios'dan Gary Dale ekliyor: "On yıllardan bu yana MTV, televizyona dayalı popüler gençlik kültürünün yaratılmasında en önemli güç durumunda. Ve MTV izleyicileri de yavaş yavaş Broadband ve yeni neslin oyun geleneğini yönlendiren insanlar haline geliyorlar. Bu durumda hiçbir şey bizi MTV gibi etkili bir isimle çalışmaktan daha fazla heyecanlandıramazdı." Bu projenin süper bir fikir olduğunu söylemek için belki erken ama ilginç olduğu şimdiden ortada.

Microsoft'lar İkiye Ayrılır

Geçtiğimiz ay birkaç kez haber bültenlerini izlediyseniz ya da bir iki gazete okuduysanız bu haberi ıskalamış olmanız imkansız. Dünyanın en büyük şirketi haline gelen ve artık kendinden başka rakibi kalmayan, canımız, baş belamız, ilk göz ağrımız Microsoft mahkeme kararıyla ikiye parçalandı. Daha doğrusu, mahkeme şirketin ikiye parçalanmasına karar verdi. Buna göre Microsoft efsanesi artık biri Windows işletim sistemini idare eden, diğeri de Microsoft'un diğer tüm uğraşlarını gerçekleştirecek olan iki ayrı şirkete dönüşecek. Aslında bir süredir sonucu beklenen davadan bu kararın çıkması kimseye sürpriz olmadı çünkü mahkemenin bu yönde bir karar vereceğine dair haberler uzun zamandır kulislerden haber ajanslarına ve ordan da sokaktaki adamın kulağına doğru yayılıyordu.



Daha önce de rekabet yasalarına aykırı davrandığı ve tekel kurduğu gerekçesiyle birçok davadan mahkum olan Microsoft, büyük olmanın bedelini bir kez daha (belki de son kez) ağır bir şekilde ödedi. Bu cümle sizi yanıltmasın, sadece büyük olduğu için birilerinin gazabına uğrayan ve aslında hiçbir kabahati olmayan bir şirketten bahsetmiyoruz. Dünyanın her tarafındaki milyonlarca kullanıcıya ulaşan ve alternatiflerini piyasadan silecek şekilde bütün bilgisayar sektörüne yayılan dev firma bu politikasıyla gerek rakiplerinin gerekse de kendine bağımlı hale getirdiği kullanıcıların büyük tepkisini alıyordu. Şimdi Microsoft'un kendini ikiye ayırma konusunda hazırlıklarını tamamlamak için 4 kısa ayı var. Sonra yapısal ve idari olarak birbirinden tümüyle bağımsız olması istenen iki yeni Bill Gates şirketiyle tanışacağız.

Mahkeme kararıyla parçalanma tarihine kadar Microsoft'a getirilen sınırlandırmalar arasında Windows için standart bir fiyat uygulaması ve rakiplerin ürünlerindeki seçenekleri kullanmayı engelleyen özellikler üzerinde kısıtlama gibi önemli ayrıntılar yer alıyor. Bu yaptırımlar bizi Windows köleleri olmaktan kurtarıp alternatiflerin çoğalmasını ve kalitenin daha hızlı artmasını sağlayacak mı, göreceğiz.

Bizden Duymuş Olmayın

Türkiye'nin ilk büyük haber kanalı NTV'yi biliyorsunuz. Güncel haberler kadar her türden insanın merakına hitap eden çok çeşitli programlarıyla da 7 gün 24 saat kesintisiz yayıncılık yapan NTV'nin yemekten modaya, kitaptan sinemaya, seyahatten spora birçok konu başlığı altında hobiye yer veriyor. Bu programlardan biri de Parantez adındaki hakikaten de bir parantezin kapladığından fazla yer tutmayan ama bir parantez kadar da etkili kısa, şirin bir program. İçerik olarak sürekli belli bir konu üzerine haber yapmak yerine her defasında birbirinden değişik konulara yer veren Parantez bir bölümünü de Level'a ayırdı. Derginin iyice sıkıştığı, paçalarımızın tutuşmaya başladığı bir öğleden sonra ofisimizi basan Parantez ekibi önce Cem'e sorular sorarak dergimizi, sonra da Tuğbek'e Vampire oynatarak çalışma yöntemimizi araştırıp kaydetti. Ah, umarız izlemişsinizdir... Aslında Parantez'in sürekli takipçisi olmak çok zor, çünkü her an bir programın ortasında karşınıza çıkıverebilir. Bu yüzden "sürekli izleyin" önerisi yapamayız ama rastlarsanız kaçırmayın deriz, biz artık öyle yapıyoruz.

Düşündüm de her ay buraya sayfalarca haber yapıyoruz ama herkesin en sevdiği istatistik bilgilerine hiç yer vermiyoruz. Türkiye gibi hangi oyunun kaç sattığının asla tespit edilemeyeceği bir ülkede böyle bir istatistiki değerlendirme yapmanın tek yolu satış rakamlarına bakmak değil, bizim Level'da yaptığımız gibi insanlara doğrudan ne oynadıklarını sormak... Ama dünyada olup biten ne diye merak ediyorsanız işte Haziran'ın en çok satan oyunları: İlk sırada Who Wants To Be A Millionare: 2nd Edition var. Türkiye'de de hastalık haline gelen bir TV yarışmasından uyarlanan oyunun bu kadar satması insanın kafasında "Emin misiniz? Neden ki?" gibi cevapsız sorular oluşmasına neden oluyor. İkinci sırada yeni çıkan ve bence de gayet başarılı bir oyun var; Vampire: The Masquerade – Redemptiom. Aylarca herkesi oyaladıktan sonra artık gerçek hayat gibi o da sıkmaya başlayan The Sims üçüncü sırada. Ve diğerleri; Roller Coaster Tycoon, Age of Empires II: The Age of Kings, SimCity 3000, Starcraft, Everquest. Listeler değişiyor ama hala hep aynı yönde umutsuzca dönmeye devam eden bir dünya karşısında bu değişiklikler hiçbir şey ifade etmiyor.

DIABLO II Beta Özel İncelemesi

Efsane geri dönüyor...

Evet özlemle heyecanla beklenen oyun Diablo2 tamamlandı ben bu satırları yazarken Beta sadece barbarian karakterini içeriyor ve yine sadece Battle Net te oynanayor! İlk aşamada Betaeast ve Beta west serverları vardı , şuanda Betaeuropa da eklendi.

Betaya Rogue Encampment (ilk şehir) da başladık. Şehirdeki stashınızın yanında (eşyalarınızdan kısıtlı bir kısmını ve level ınıza göre paranızıda depolayabiliceğiniz) Charsi, warriv, Gheed, Kashya ve Akara bu NpC leri ilk şehirde sizle birlikte şehirde görebiliyorsunuz ! Bunlardan bazılarının Act-1 bittiğinde bizimle birlikte Act-2 ye de geldiğini de gördük.

Şehirden çıktığımız an kendimizi Blood-Moore da bulduk. Bu Daiblo2 de yeni bir olay ilk başta bütün yukleme yapılıyor sonra şehir içinde bölümler arası geçişlerde çook az bir yükleme süresi. İlk Bölümde bölümde Quill ratlar ve 1. level zombilere rastladık. Oyunda yine Diablo I deki gibi questler war bunlar multiplay oyunlarda da geçerli ! İlk questimiz ise Den Of Evil(Quest). Cave şeklinde olan bu quest te fallenlar ve Fallen-Shamanlar ve değişik yaratıklarla kaşılaştık. Q tuşu ile mağrada kaç canavar kaldığını görebilmemiz oldukça yardımcı oldu ve bütün yaratıkları öldürdükten sonra güzel bir animasyon bizi bekliyordu. Den Of Evil bittikten sonra Blood-Moore da dewam ettik yolumuza. Sıradaki bölüm Cold-Plains idi. Bu bölüm de diğer iki bölüme oranla farklı yaratıklarla karşılaştık Spearwomen, gargaunt beast, dark hunterlar, bolca Fallen ve Fallen Shamanlar ve fallen shaman Boss u Bishibosh ve bazen extra güçlü fallen shamanlar, Dark SpearWomen lar ,gargaunt Boss ları! Şurası açık ki, Diablo II'de de, ilk oyunda olduğu gibi her bölümde yeni yaratıklarla karşılaşarak temponun ve merak duygusunun canlı tutulmaya çalışıldığı anlaşılıyor. Ardından gelen bölüm betadaki son questin bulunduğu Burial Grounds idi. İkinci ve son quest olan BloodReaven betada karşılan en güçlü yaratık Kasya nın eski arkadaşı ve şuan diablonun hizmetinde güçlü bir hanımefendi atığı fire damageli oklar bizi haylı zorladı. Ancak çok hızlı davranıp hatunu alaşağı ettik. Ama bu arada olülerden oluşan zombi ve iskelet ordusu da onun hizmetinde üzerimize aktı. Bloodreaven ı oldurdüğümüzde güzel bır item bulduk. Betadaki son questti. Ardından Diablodaki catacombs a benziyen Mausoleum & Crypt bölümüne başladık. Yeraltında bulunan mezarlıklar şeklindeki bu iki bolüm oldukça ufaktı ve hemencecik dümdüz ettik. Ve betanın burada bittiğini anladık üzülürek.

Betayı oynarken şunu anladık ki Diablo2 gerçekten çok uğraşılmış kesinlikle alınması gereken bir



oyun. Eski oyunun güzel taraflarına pek çok olumlu özellik eklenmiş, çok detaylı düşünülüp yapılmış şeyler var. Savaşçınızın nara atması, sıkıştığında kullanabileceği çok kullanışlı bir silah. Yaylarda artık durability yok, tamir parası yok ve yaylarınız için artık ok satın almak zorundasınız ama oklar bolca bulnduğu ve bolca çıktığı için oksuz kalmak gibi bir sorunla fazla karşılaşmayacaksınız sanırız.

Gem olayı çok yeni bir olay Diablo2 de. Socketed özelliği bulunan kullandığınız aletlere veya zırhlara veya başlığınıza takabiliyorsunuz ve hepsinde ayrı 1 özellik ekliyor! Ve ve bu gemler upgrade edilebiliyor eğer kullanmadı iseniz, kullanmadı iseniz dedim çünkü socketed bir alete gemi yerleştirdiğiniz an bır daha çıkarma imkanınız yok o gemi! Eğer



daha güçlü bir gem elde etmek isterseniz onu inventorynizde saklıyorsunuz ve gem shrine bulmak için dua etmeye başlıyorsunuz ! (GEM UPRGADELERI)

Diablo2 de artık elixir yok level up gelmeden yeteneklerinizi arttırabilen bu büyülü içicekler Diablo2 de yer almıyor. Her level up 5 adet puanı stats arasında paylaştırıcak ve bir adet skill poitinizi her karakter için ayrı 30 çeşit yetenek arasında seçiceğiniz bir tanesine verebiliceksiniz. Sekiz kereden fazla bır skill e puan vermek pek akıllıca değil çünkü sekizin üstünde artık çok az bır yarar sağlıyor o özelliğiniz için.

Ve artık Diablo2'de büyü kitapları da yok skill var önceden de belirttiğim gibi her karakterin kendine has 30 çeşit yeteneği bulunuyor ve bunları geliştirmek level up ile birlikte sadece bir yeteneğinize sadece bir puan verebiliyorsunuz. Oyunda görebileceğiniz 2 adet kitap var biri identify scrollarınızı koyucağınız identify Tome(kırmızı) ve Portal scrollarınızı koyucağınız Portal Tome(mavi)

Diablo I de bulunan strenght, dextritiy, vitality yine war ama extra özellikleri ile birlikte strenght ikiye ayrılıyor biri kullanığınız aletlerin damage ı ve birde mesela barbarian iseniz Howl ile güçlü şekilde mana harcıyarak vurma damage iniz. Dextrity ise attack rating, defence, vitalitiy life ve staminanızı etkiliyor(stamina koşmak için kullanığınız enerji) ve energy direk olarak mana seviyenizi etkiliyor .

Barbarian karakteri aynı anda 2 silah kullanabiliyor bu yüzden kılıçlar ve baltalar one-hand ve two-hand olarak kullandığınızda iki ayrı damage veriyor. Kullandığınız aletler arasına kemer , botlar ve eldiven de eklenmiş hepsinin ilk olarak defencenize(büyülü olanları hariç) etkısı var kemer aynı zamanda daha fazla potion taşımak içinde kullanılıyor

Stress-Test'ine katılmak Diablo II' için bir ön fikir elde etmek açısından çok önemliydi. Ne yazıkki Battle net şu anda çok sorunlu görünüyor İlk beta günlerinde 20,000 kişiyi bile kaldıramayıp server down yazısını gördüğümuz çok oldu. Oyuna Türkiyeden 56 k ile bağlanmak epey zor olacak ama bız Amerika server larında oynadığımız için belki de biraz lag sorunuyla karşılaştık (umarız) Ancak blizzard şu aralar Asya serverini ve Avrupa serverini tam olarak kullanıma açtığında böyle sorunlar yaşanmayacağını iddia ediyor. Server sistemi bazılarına göre iyi bazılarına göre kötü oldu ama şu kesin ki Diablo2 yı battle nette hiç kimse cheat yapıp oynayamayacak ! Karakterinizin herşeyi server dan çıkarken kaydediliyor ve oyundan ancak Save & exit şeklinde çıkabılıyorsunuz!

Ve hakkında çoook soylentiler olan, oyundan çıkarılıp çıkarılma-



dığı konuşulan PK lık(Player killer) olayı! Diablo2 de Pk'lık var (fresh meat...) ama çok daha değişik bir biçimde. Diablo2 de PK'lıktan ziyade artık bolca Duel kelimesini duyucaz resmi olarak birine karşı attack moduna geçmek için o kişinin en az 9 uncu Level olması lazım, o kişiye party Screende attack modu on yapmak lazım ve bunu ancak şehirde yapmak lazım ! Yani şehirde o kişiye karşı olan tavrınızı belirtmeden savaş alanına girerseniz hiç birşey yapamıyorsunuz! Ve o kişi size karşı hostility ilan ettikten sonra artık sizin portalınızı kullanamıyor ! Yani co-op oynamak mı istiyorsunuz oynayabiliceksiniz , pklık mı yapmak istiyorsunuz yapabiliceksiniz ama sadece pklık zorlaştırılmış durumda !

Party seçeneği yani takım olarak savaşma yeni oyunda desteklenmiş bir kişiyi sizinle birlikte diablo ya karşı savaşmaya çağırabiliyorsunuz veya ona katılabiliyorsunuz, takımınıza katılan her oyuncuyu ekranınızın sol köşesinde görebiliyorsunuz lifeı ile birlikte! Ve bu takım çalışmasının en önemli özelliği takıma ne kadar çok oyuncu katılırsa canavarların güçleri ve sizin onları öldürünce kazanacağınız experience puanının o kadar fazla olması. Bunun yanı sıra yaratıklardan veya chestlerden çıkabilicek aletler daha kaliteli oluyor. Ayrıca bir oyuncu ya da canavarın hit pointini, pointeri yaratığın üzerinde tuttuğunda görebiliyor olmanız.

Ve kullandığınız aletler arasına bir de set itemler eklenmiş bunlar takım halinde olan aletler ayrı ayrı bulabiliyorsunuz ama hepsini birlikte bulup kullanabilirseniz extra özellikler kazanabiliyorsunuz. Bunlar unique aletler gibi satılmıyor ancak Gheed adındaki NpC den gamble(kumar) yoluyla kazanıyorsunuz veya canavarlardan çıkabiliyor. Ama bu itemleri bulmak çok zor bazıları G.Fraizer'ın dendiğine göre bir Realm(server)da ancak bir kişiye denk geliyormuş. Fakat bu set aletlerinin tamiri diğer aletlere oranla olağan üstü bi para ile yapılıyor . Mesela ben Death Slashı charsi ye 5000 altına her zaman satabilirken aletin durabilitysi 24 den 10 a düştüğünde tamiri için 4927 altın vermem gerekiyor.

Yeni bir oyun açarken oyunun özelliklerini ayarlayabiliyorsunuz ; kaç kişinin oynayabileceği, size göre karakterinin levelinin kaç level yüksek ve alçak olacağı ve eskiden de olduğu gibi oyunun zorluk derecesi normal, nightmare veya hell..

Ve bazı teknik konularda var. Oyun içi hala 640*480 çözünürlükte, battle net ise 800*600 çözünürlükte açılıyor bunun bazı nedenleri var tabiki, şuan için Diablo2 nin oynanabilmesi için minimum sistem gereksinimi 200Mhz işlemci, 32 ram, 600 MB boş HDD alanı, CD ROM , ve Battle nette oynamak için, 28.8k modem veya üstü ve internet bağlantısı. 200Mhz bir işlemcide bile çalışabilcek olması da oyunun 640*480 olarak oynanmasında büyük pay sahibi. 800*600 olsaydı en az 50-100 Mhz arasında bir yükselme olacakmış.



Diablo2'de oyunu daha zevkli hala getiricek Guild halllar var. Bunlar gold ile kuruluyor.. Diablonun bu kadar tutulmasında bence ciddi şekilde payı olan klan aktivitesi. Diablo2 daha piyasaya çıkmadan oluşmuş durumda ve bu oyun için yüzlerce klan kurulmuş durumda şu anda.

Oyunun güvenliğini çok ileri seviyede hackerlara yaptırmışlar bu sefer! Battle nette kesinlikle oynayamıcaksınız orijinal oyun olmadan. Ayrıca Diablo2 deki pek çok olay battle.net te oynanım için düşünülmüş. Ve en önemlisi emeğe saygı bu insanlar seneler oldu bu oyunla uğraşıyorlar , yılların emeği var.

Bütün Diablo severlerle bir gün yolumuzun Battle Nette kesişmesini dileriz.



M. Atilla Palalı

DEUS EX

C.I.A.

Oyun dünyasının gelişimi sürekli yeni aşamalar kat ediyor. İlk çıkan oyunlar sadece bir tarzı dile getirmek için çıkmış oyunlardı. Herşey yeni olduğu için daha iyiye ve yeniye yönelik iyileştirme çalışmalarından yoksun oyunlar yine de herşeye rağmen bilgisayarı olan insanları büyülüyordu. Daha sonra üreticiler daha iyi yarışına girmeye başladıkça ortaya aynı tür içinde rakipler veya başka turlerden oyuncu çalmak için değişik türlerde oyunlar çıkmaya başladı. İşte bu sırada akılda kalanlar türünün ilk örneği olan oyunlar oldu. Oyun dünyası fantezilerin sınırlarını zorlayan bu oyunlara ve türlere yeni yeni alışmışken bambaşka bir kavram ortalığı kasıp kavurmaya başladı. Bir oyunun birden çok türün öğelerini içermesi o oyuna her kesimden oyuncu bulabilmek amaçlı yapılmış bir pazar rekabet girişimiydi. Bunun yararını gören tabiki yine biz oyuncular olduk. Bir çok farklı unsuru aynı oyunda kullanmak, daha detaylı bilgilerle oyunları oynamak her zaman gerçek hayata daha fazla yaklaşmak demekti.

Çıktıkları zamanın piyasasına isimlerini yazdıran ve bunla da yetinmeyip ileriye de iz bırakan Action/RPG türünün ilklerinden System Shock, Ultima Underworld gibi oyunların yaratıcısının elinden yine bir başyapıt çıkıyor. Siz bu yazıyı okurken büyük ihtimalle çıkmış olacak olan Deus Ex hakkında yeni gelenlerle de beraber oldukça fazla bilgi var ve bunlar bile şimdiden meraklı bakışları oyunun çıkış tarihine çeviriyor.

Her oyun piyasaya çıktığında ister istemez ya o sıralarda kendine rakip çıkan ya da bir önceki aynı tür oyunuyla karşılaştırılır. Deus Ex'i birileriyle karşılaştırmak gerekirse ilk akla gelen oyun System Shock 2 olmalı. FPS/Action tarzını zengin RPG öğeleriyle donatarak ortaya çıkan System Shock 2 dengeli ve bir o kadar da gerçekçi konu ve altyapısıyla eleştirmenlerden tam not almıştı. Kendi yarattığı tarzı sonuna kadar götürmeye iddialı gözüken Warren Spector, Deus Ex'e imzasını atıyor.



Ion Storm tarafından geliştirilen Deus Ex son zamanlarda çıkan her iyi oyundan iyi birşeyler içeriyor. Bu taktik belki de mükemmele giden yolda en iyi adımlardan biri olacak. Gelelim Deus Ex'in barındırdığı özelliklere ve hangi oyundan neleri aldığına. Oyunun ilk dikkat çekici yanı Unreal Tournement motorunu kullanıyor olması. Üreticiler bu motorun oyundaki RPG öğelerini kolaylıkla kullanmaya olanak sağladığı ve oyun için en sağlam motor olduğunu düşündükleri için seçtiklerini soyluyorlar. RPG öğeleri System Shock 2'ninkilerle benzerlik gösteriyor. Aiming, combat ve hareket modellemeleri Rainbow Six'den alınmış. Işın asıl eğlenceli kısmı olan oyunun action kısmı Thief 2 tarzında geliştirilmiş. Gölgeler sizin için hayati önem taşımakta. Çıkan yanlış bir ses düşmanların dizi farketmesine neden olabiliyor. Son olarak damage model Soldier of Fortune'a benzetilmiş. Hatırlarsanız Soldier of Fortune'un damage modeli vücudu 16 bölüme ayırıyor ve verilen hasarları buna göre hesaplıyordu. Bu kadar ince ayrıntıya Deus Ex'te de görebileceğiz. Ion Storm'un yaptığı bunların hepsini birleştirip iyi bir hikayeye eklemek ve olacakları gormek için beklemek.

Hikayeye gelince, konu Dunya'da 50 sene sonrasında, yakın gelecekte geçiyor. Dünya artık çok kirli ve de hastalıktan kırılmaktadır. Yeryuzündeki suç oranını aşırı artmış, terör kontrol edilemez hale gelmiştir. Bir çok iş karanlık güçlerin elinden dönmektedir. Bu durumu kurtarmaya çalışan ulusal örgütler vardır. Fakat ortadaki asıl belirsizlik bu ulusal örgütlerin mi terör gruplarını engellemek için kurulduğu yoksa terör gruplarının mı bu örgütlere başkaldırdığı. Oyunun başrol oyuncusu ve de aynı zamanda bizim butun oyun boyunca yönlendirdiğimiz geçmişi





olmayan genç adam, JC Denton, abisinin izinden yürüyerek bu ulusal örgütlerden UNATCO (Ulusal Anti-Terror Organizasyonu) için çalışıyor.

Oyunun en ilginç ve yenilikçi yönü oldukça fazla roleplaying'e olanak vermesi. Deus Ex'in normal bir FPS oyunundan farkı olarak görülebilecek bu unsur, ortada gezerken önünüze gelen herkesi vurma olayını ortadan kaldırıyor ve daha çok konuya bağlı oyun yaratıyor. Oyunda Strengt, Charisma gibi tipik RPG öğelerini de bulamayacaksınız. Bunun yerine daha değişik bir sistem kendi içinde 11 adet skill içeriyor. Bunlar elektronik bilgisi, bilgisayar kullanabilme olabildiği gibi silah kullanma bilgisi de olabiliyor. Karakterinizde iyileştirmeler yapabilmek için belli bir başarı puanına sahip olmalısınız. Bu da Denton'un belli görevlerdeki başarıları ile kazanılıyor. Her yönden mükemmel olmak mümkün değil. Belli konular üzerinde yoğunlaşmanız ve o işi iyi yapabilmeniz oyunda daha başarılı olmanızı sağlayacaktır. Fakat bildiğiniz işi yapmak her zaman sizin yararınıza olmayabilir. Korunan bir binaya girmek için kapıdaki görevlileri ortadan kaldırıp girmek veya arka kapının şifresini çözmek yerine etrafta konuşacağınız bir ilgili size anahtarı teslim edebilir.

Denton'un sağlığı açısından vücudu 6 parçaya bölünmüş. Bu bölümlerdeki yaralanmalar ve sağlık bozukluğu belirtileri grafiksel olarak da giderek kötüleşiyor. İki bacağınızdan da yara aldıysanız yerde sürünmekten başka çareniz yok. Kafa veya gövde kısmınız kötüyse ölümünüz yakındır.

Deus Ex, grafikleri için Unreal Tournement motorunu kullanıyor. Esasında bu motorun eksik gözüken yanları vardı. Bunların bir bakıma düzeltildiği fakat motorla çok da oynanmadığını biliyoruz. Bunu düzeltmenin yolu da motora uygun texture yaratma olmuş. Bu esnada grafiklerin gerçekçi olmasına özenle dikkat edilmiş ve modellemeler iyi bir mimari üzerine oturtularak bu etkileyici grafikler sağlanmış.

Ion Storm, oyun için System Shock 2'nin ses sistemini tam olarak almasada aynı sınıfta bir ses düzeni kullanmış. Özellikle ayak sesleri gibi oyun içinde hayati önem taşıyan seslere dikkat edilmiş ve de sesler gerçekçi yansıtılmaya çalışılmış. Tabiki yoğun roleplaying sonucu ortaya çıkan bir çok diyalog özel olarak seslendirilmiş.

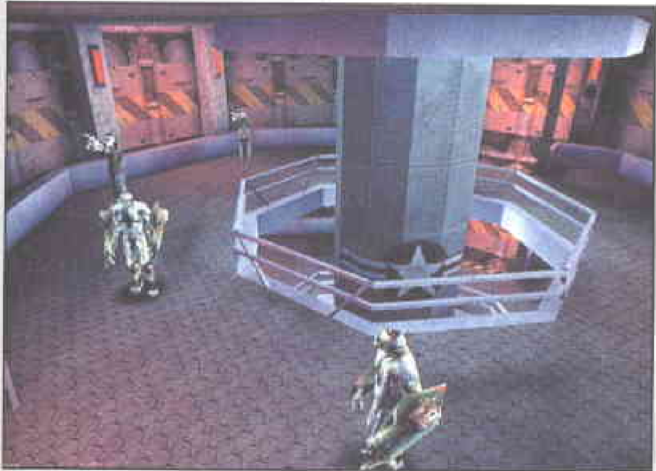
Genel olarak oynanış Thief ve System Shock'tan esinlenerek hazırlandığı için NPC'lerin yapay zekalarının da bu oyunlara benzediği düşünülebilir. Zaten benziyor fakat yapay zekalar daha da ileri götürülmüş. Bunun sonucunda karşımıza baş edilmesi zor bir bilgisayar çıkıyor. Örnek vermek gerekirse iki guarddan birinin parasını aşırırsanız para konusunda birbirleriyle kavga etmeye başladıklarını duyuyorsunuz. Buna benzer üç örneklerden biri de karşınızdaki NPC'nin sizin dış görünüşünüzden az mı çok mu enerjiniz olduğunu anlayabilmesi ve ona göre davranması. Bu gibi üç örnekler şimdilik oyunlarda detaya inmenin sonu olmadığının göstergesi.



Sonuç olarak çıkış tarihi yakın olan Deus Ex şimdilik oynanması gerekecek ve belki de Spector'ın diğer yaptığı oyunlar gibi klasiklere imzasını atacak. Getireceği birçok yenilik RPG/Action türüne bambaşka bir hava getirecek. Böylece kalite konusunda çıta giderek yükseliyor ve bu bız oyuncular için iyi bir armağan.

Onur Bayram





DEUS EX

İlk izlenim: Etkileyeci ve detaylı

Çıkış tarihi: Yaz 2000

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II 400, 64 MB Ram, 3D E. kartı

İlk İzlenim: Detaylı ve gürültülü

Bize Göre: System Shock2'dan sonra benzer türde yapılmış en iyi olacağını tahmin ediyoruz. Oynanışda pek çok detay var ve başarılı bir RPG gibi görünüyor. Ama herşeyden öte RPG ile FPS'nin karşımının dengeli olacağını düşünüyoruz.

İLK İZLENİM

MERCEDES BENZ TRUCK RACING

NE DİYOSAK O!





Sinetic şu sıralar, "trafik kazası" ve "Susurluk" deyince ilk akla gelen ve güzide ülkemizin "kaymak" gibi yollarında her gün duello ettiğimiz kamyonların (ve onların hisli ve ince düşünceli kaptanlarının!) bir yarışı olan Süper Truck (TIR) Yarış simülasyonu üzerinde çalışıyor.

Bu oyunda oyuncunun rolü, istediği takımdan birini seçmek ve tozuta tozuta yarışmak. Oyunun adı "MERCEDES BENZ TRUCK RACING" olsa da, Mercedes Benz Yarış Takımlarının yanı sıra diğer takımlar da gerçeğine uygun yarış performansları ve orijinal sponsorlarıyla birlikte oyunda yerlerini alıyorlar. Sadece yarış değil, yarış etrafında yaşanan olaylar da gerçeğine uygun canlandırılıyor. Yarış takvimine göre, hafta sonunun iki gününde antrenman, sıralama turları ve yarışlar gerçekleştiriliyor. Tüm sezon yarış modunun (Championship) yanı sıra tek tek yarışlar da yapmak mümkün.

Antrenman modu ve çoklu oyuncu modu da geniş bir yarış çeşitliliği sunuyor. Ve elbette, moda olduğu üzere, bu oyunda da bir Replay modu bulunuyor.

Oyunda bilgi olarak bir eksiklik bulunmuyor, oyunda yer alan tüm pistler, tecrübeli truck yarışçıları tarafından "harbi olsun diye" ayrıntılı bir şekilde tarif edilmiş. Araçlar ile ilgili çok fazla teknik detay verilmiş. Kendi aracınızda yaptığınız ayarlar ve eklemeler ayrıca kaydedilebiliyor. Çok fazla opsiyona sahip olan oyunda, araçlara ayar yapmanız da mümkün. Öyle ki "high speed" yarışta, tank gibi dev tırlar acayip sıkı yarışıyorlar.

GERÇEĞİNE TIPATIP PİSTLERDE YARIŞ!

Pist dizaynında da oyunun yaratıcıları gerçeğe sadık kalmışlar. Örneğin, Nürburgring, Catalunya Barcelona ve A1 gibi pistler gerçeğiyle tıpatıp aynı olarak, oyunda yer alıyorlar. Ayrıca özel harita motorları ile ek olarak 3 eğlence pisti tasarlamışlar. Grafikler olağanüstü parlak ve güzel. 3D gökyüzü, gerçekçi gölgelendirmeler ve haritalama çok başarılı.

Araçlar orijinallerinin aynısı olan yarış tırları. Yarış tırlarının kokpiti 3D ile tasarlanmış. Camları şeffaf yapmışlar ki yarışçılar dışarıdan bakıldığında görülebilsin. Optik atraksiyonlar için diğer parlaklık ve yansıma efektleri kullanılmış. Hava durumu değişkeni hem görünümü (yağmur, sis vs.) hem de araç sürüş reaksiyonlarını değiştirebiliyor.

Pistte 11 tane canavar kamyon turlayabiliyor. Daimler Chrysler ve bu alemin en iyi kadın yarışçılarından Ellen Lohr'un destekleri ile, gerçeğe uygun sürüş fiziği ve dinamikleri oluşturulmuş. Mesela virajdan hemen önce sert bir fren yapan bir oyuncu, yarış kamyonunun arabadan çok farklı bir şekilde davrandığını hemen fark edecektir. Yarış boyunca çarpışmaya mani olamayacaksınız. Gerçeğine uygun tasarlanan hasar modelleri hasara bile ayrı bir keyif veriyor. Detaylarla feci bir şekilde uğraşıldığı, kumun üzerinden geçildiğinde tozun dumana karışmasından ya da fren balatalarından bile duman çıkmasından anlaşılıyor.

Yarış senaryosunun gerçekçi olması için araç hasarlarını, yarış kazalarını, yarışan tırların davranışlarını ve diğer olayları planlayan özel bir yarış sistemi oyuna entegre edilmiş.

Olağanüstü bir ses elde etmek içinse, 3D Surround sound ses sistemi şiddetle tavsiye edilir.



MERCEDES BENZ TRUCK RACING

Yapım: Sinetic

Çıkış Tarihi: 2000 sonu

Tahmini Sistem İhtiyaçları:

Pentium II 400, 64 MB Ram, 3D E. kartı

İlk İzlenim: Detaylı ve gürültülü

Bize Göre: Dar pistlerde kocaman kamyonları yarıştırmak gerçek hayatta da kolay olmasa gerek. Sinetic, bu oyunu gerçeğine en yakın şekilde ortaya çıkarmak için elinden geleni yapıyormuş gibi görünüyor. Oyun son derece detaylı ve iyi düşünülmüş görünüyor. Oyuncu, dev kamyonları kontrol etmenin, minik otomobilleri kontrol etmekle aynı olmadığını sonuna dek hissedecek sanıyoruz.

REPUBLIC

Strateji... Ve daha fazlası...

Pek çok Hollywood yapımının ilk sahnesinde olduğu gibi şehri kuşbakışı gördüğünüzü düşleyin. Hatta arka planda Die Hard 3'te olduğu gibi "Summer in the City" çalsın. Kamera koca blokların arasında dolansın. Sonra yavaş yavaş yere yaklaşsın. Binaların pencereleri, sokak lambaları seçilmeye başlasın. Daha da yaklaşsın. Artık yan komşunuzun astığı çamaşırlar, balkondaki su isteyen çiçekler başınızın üzerinden geçsin. Biraz daha, biraz daha yakına. Erkeklerin kravatlarının renkleri, bayanların saç modelleri, tablada yalnız kalmış sigaranın külleri...

Demonun ne zaman biteceğini merak ediyorsunuz.

Yanılıyorsunuz.

Oyunun içindesiniz.

Poligon(lar)

Neden bu kadar çok ayrıntı ?

Yanıt Elixir'in başındaki adamdan, Demis Hassabis'ten geliyor:

"Yarattığımız dunya gerçek olmak zorunda. Biri onun içinde gezintiye çıkarsa, keşfedecek bir şeyler bulunmalı."

Oyuncular, Elixir'in üzerinde bir hayli uğraştığı (ve hala uğraşıyor olduğu) stratejisi Republic'i oynarken "bir şeyler"den daha fazlasını bulacaklar gibi görünüyor. Özellikle şehre yukarılardan bakınca göz alabildiğine uzanan evlerin, parkların, yolların, insanların varlığını ve ortalama bir binanın 500.000 poligondan oluştuğunu düşününce "keşfedecek çok şeyler" diye ufak bir duzeltme yapmayı daha uygun buluyoruz.

Peki en sağlam RPG'lerle boy ölçüşebilecek derecede bir çeşitlilik ve grafik kalitesi gösteren Republic'in öyküsü ne ?

Olaylar Sovyetler birliğinin yıkılmasının ardından kurulan pek çok küçük devletten biri olan –ve gerçek hayattaki ülke ve kişilerle olan benzerliği tamamen bir tesadüften oluşan- Novistrana'da geçiyor. Novistrana'nın yönetiminde söz sahibi olmak amacıyla işe sıfırdan başlayan bir yöneticiyi canlandırıyorsunuz.



İlk işiniz ülkenin küçük bir köyünde yöneticiliğe ısınmak oluyor. Bu aşamadaki en büyük avantaj, politik ortamlarda dönen dolapların, yörenin



büyüklüğüyle orantılı olması. Yani ufacık köyde arkanızdan entrika çevirecek adam olmadığı için rakiplerle uğraşmak zorunda kalmıyorsunuz. Bu "muhtar emmi" bölümü, daha çok oyunu kontrolünüzü ilerletmeniz ve gelecek planlarınızı çizmeniz için hazırlanmış. Bilirsiniz zirveye giden yol tek değildir, kimi zaman dağın etrafından dolanmak gerekir, kimi zaman da yeraltından kestirme bir çıkış bulunabilir. Sizin de bu ilk bölümde yolunuzu belirlemeniz gerekecek. Oyunda beş ayrı şekilde güç sahibi olmanız mümkün: Politikacı, general, dini lider, tüccar ya da mafya babası gibi beş karakter arasından bir tercih yapacaksınız. Gördüğünüz gibi her biri, para, güç, inanç gibi insanların hassas olduğu noktalar üzerinde yoğunlaşarak kariyerlerini sağlamlaştırmak isteyen karakterler. Ancak köyden seçimle şehre taşınıp işbaşı yaptığınızda her şeyin o kadar da kolay olmadığını göreceksiniz. Çünkü bundan böyle size rakip olan beş farklı idari güçle mücadele etmek zorundasınız. Eğer buradaki dengeleri lehinize çevirip sağ salim başkente ulaşabilirseniz beş yeni







–ve elbette daha güçlü- rakip sizi bekliyor olacak. Hadi çok iyisiniz, onlardan da korkunuz yok, ama ne kadar iyi olursanız olun, koltuğunu bırakmak istemeyen başkana karşı dikkatli olun!

Bir kuzuyu takip edin, sizi diğerine götürecektir

Her başarılı yöneticinin arkasında birkaç sadık yardımcının olması gerektiğini bilirsiniz. Elbette sizin de bazı işbitirici kilit adamlarınız olacak. Bu adamların oyundaki sayısı bini aşıyor, ancak sizin hepsiyle aynı anda işiniz olmayacak. O anda elinizin altındaki uygun kişileri seçivereceksiniz. Seçtiğiniz adamın tüm özelliklerinden faydalanabilirsiniz. Örneğin bir polis memurunu seçip rakiplerinizi tutuklamasını ya da evlerini aramasını sağlayabilir, böylelikle onların kirli çamaşırlarını su yüzüne çıkarabilirsiniz. Elbette yapacağınız bu hamlelerin belli bir karşılığı var. Ancak bu karşılığı diğer stratejilerden alışageldiğiniz üzere para, kristal, vs. cinsinden ödemiyorsunuz. Bir iktidar mücadelesi oyunundan bekleneceği üzere ödemeleri "guç" şeklinde yapıyorsunuz. Guç havuzunuz sizin bu tip eylemlerinizle boşalıyor, ancak zamanla azar azar doluyor.



Elbette işin püf noktası doğru adamı ya da adamları bulmakta gizli. Işinize yarayabilecek insanlarla ilişki kurabilmeniz için bir karakter ağı ekranı hazırlanmış. Bu ekranda kişilerin yüzlerini ve bu yüzleri birbirine bağlayan çizgileri görüyorsunuz. Bu çizgiler iki kişinin birbirini tanıdığını gösteriyor. Sizin bir kişiye ulaşmanız ise ancak onu tanıyan başka bir kişiye ulaşmanızla mümkün oluyor. Bazı karakterler ise bir sis perdesiyle kapatılmış olarak görunuyorlar, daha doğrusu görünemiyorlar. Bu gizemli şahsiyetlerle temasa geçmek için once bilgi kaynaklarınızı değerlendirmeniz şart. Ardından planın ikinci aşamasına, yani adamı kendi saflarınıza çekmeye geçiyorsunuz. Bunu da üç şekilde yapabiliyorsunuz. Ya benzer bir ideolojiye sahip olduğunuzu göstererek "Gel, dostum davamıza omuz ver!" diyeceksiniz, ya "Herkesin bir fiyatı vardır!" ilkesiyle hareket edip para teklif edeceksiniz, ya da karizmanıza güvenecek, çapkınca göz kırpıp "Sanırım bu konuda anlaşabiliriz!"i kullanacaksınız.



Şah, Mat !

Oyunda yaptığınız hemen her türlü hamlenin şehir halkının yaşantısında etkisini nasıl gösterdiğini takip etme şansınız da var. Örneğin halkı mevcut yönetime karşı gaza getirdiğinizi ya da benzeri bir eyleme teşvik ettiğinizi düşünün; caddelere taşan kalabalığı, galeyana gelmiş yürüyüş yapan insanları izleyebilirsiniz. Hatta bu eylem sırasında temponun oldukça artacağını da söyleyebiliriz, çünkü Elixir'in üzerinde çalıştığı sistem, sizin oyun akışı sırasında yaptığınız değişikliklere göre müziğin hızlanıp yavaşlamasını sağlıyor. Ustelik görsel açıdan istedikleri etkiyi verebilmek için deneyimli bir yönetmenle çalıştıklarını da ekleyelim.

Her şeyi baştan alalım: Kocaman bir şehir düşünüyoruz, bir milyon sakini ve bu kişilerin her birinin kendilerine özgü günlük yaşantıları, etnik kökenleri, politik düşünceleri ve dinsel inanışları var. Her şehirde değişik politik çevreler için çalışan ve düşüncelerini yaymaya çalışan kuruluşlar bulunuyor. Şehirlerin tamamı, orijinal metro ve trafik organizasyonlarına sahipler. Tüm şehirlerin kilometrelerce kare alan kaplayan yüzölçümlerini bir anda görebileceğimiz gibi aynı motoru kullanarak sokaklarda yürüyen insanlar arasında gezinebiliyor, heykellerin, kapıların en ince detaylarını seçebilecek kadar yaklaşabiliyoruz. Tek ekranda milyonlarca poligonla karşı karşıya kalıyoruz. Ve bu saydıklarımızın tumü aslında oyunun kendisi değil, yalnızca oynanabilmesi için hazırlanmış bir arka plan. Oyunun gerçek yüzü biz idari faaliyetlere girişince karşımıza çıkıyor. Rakiplerimizi alt etmek için kullanacağımız neredeyse sınırsız sayıda insan ve de bizim oyun stilimizi çözüp karşı taktikler üreterek gitgide gelişen bir yapay zeka (bunu daha önce söylemiştik galiba, eh yazıyı sonuna kadar okuyan okuyucunun bir farkı olmalı!).

Şimdi de gereksinimlerimizi bir sıralayalım: En başta tüm bu grafik bombardımanını kaldırabilecek bir bilgisayar diyorsanız o kadar endişe etmemenizi öneririm, çünkü bundan önce bol bol sabra gereksinim duyacağız, zira en az bir buçuk seneden önce Republic'i makinelerinizde göremeyeceğiz. Zaten o vakte kadar da oyunu kaldırabilecek makineler standart hale gelmiş olurlar. En büyük dileğimiz, oyundaki yönetim stratejilerinin bu görsel şovun altından ezilmeden çıkabilmesi ve kontrollerin de en az grafik tasarımı kadar kapsamlı olması. Eğer saydıklarımız gerçekleşirse strateji dünyasında çıta nereye kadar yükselir bilinmez, ancak kesin olan şu ki strateji oyuncuları bundan böyle kendilerini hiçbir şeyden fedakarlık etmek zorunda hissetmezler.

Gökhan& Batu

REPUBLIC
İlk izlenim: Etkileyeci ve detaylı
Çıkış tarihi: Yaz 2000
Tahmini Sistem İhtiyaçları:
Pentium II 400, 64 MB Ram, 3D E. kartı
İlk İzlenim: Detaylı ve gürültülü
Bize Göre: System Shock2'dan sonra benzer türde yapılmış en iyi oyun olacağını tahmin ediyoruz. Oynanışda pek çok detay var ve başarılı bir RPG gibi görünyor. Ama herşeyden öte RPG ile FPS'nin karşımının dengeli olacağını düşünüyoruz.

İLK İZLENİM

E3'in En İyileri

E3'de yıldızlaşan firmalar ve onların görenleri hayranlığa sürükleyen yeni oyunları.

LOS ANGELES'İN KIZGIN ÇÖL KUMLARI ÜZERİNDE UZUN BACAKLARI KIZGIN GÜNEŞDEN NASİBİNİ ALMIŞ SARIŞIN KIZLAR KARŞILADILAR BİZİ DEV FUAR BİNASININ ÖNÜNDE. NE YAZIK Kİ, GÖZÜMÜZ OYUNLARDAN BAŞKA BİR ŞEY GÖRMÜYORDU VE EVDE BİZİ BEKLEYEN BAŞKALARI VARDI. AMA KIZLARA HARCAMADIĞIMIZ CAZİBEMİZİ OYUN FİRMALARININ PR'LARINA KARŞI ACIMASIZCA KULLANARAK OYUNLARININ BASINA AÇIKLADIKLARININ DIŞINDAKİ İNCİĞİNİ CINCIĞINI DA AĞIZLARINDAN ALMAYI İHMAL ETMEDİK. ELBETT[illegible] BÜTÜN BUNLARI ÖĞRENDİKLERİMİZİ SİZDEN SAKLAMAK İÇİN YAPM[illegible] İŞTE CA[illegible]IN MEYVELERİ.







Geçen ay dergimizi ve özel inceleme dosyamızı okumuş olanların bildiği üzere, Mayıs ayında Los Angeles'de gerçekleştirilen dünyanın en büyük bilgisayar oyun fuarı ve şovu Electronic Entertainment Expo, yani E3 gerçekleştirildi. Bu fuar oyun dünyasını önümüzdeki dönemde nelerin beklediğini görmek açısından çok önemlidir ve pratikte de oyun dünyası kendini bu fuara odaklamış olarak hayatını sürdürür. Firmalar yeni oyun çalışmalarını E3'de görücüye çıkacak şekilde ayarlarlar, oyun eleştirmeleri basını incelemelerini, önümüzdeki yılın planlarını E3'de görücüye çıkan oyunlar hakkında yoğunlaşarak gerçekleştirirler. Ve son kullanıcılar da yani sizler de, kısa bir süre sonra sizi nelerin beklediğini en sağlıklı biçimde bu fuar sayesinde öğrenebilirsiniz. Bu kadar önemli olduğu için ziyaret etmeden durmadığımız E3 fuarı ile ilgili olarak geçen ay, büyük bir süprizle oyun limanına çok büyük bir demir atan dev transatlantik Micrsoft'un oniki sayfaya sığmayan oyunlarını tanıtmaya çalıştık.

Bu ayı ise, Microsoft kadar dev firmalar olmasalar da, yaratıcılıkları ve kaliteleri ile oyun dünyasındaki yerlerini sağlamlaştırmış birkaç firmanın, isimleri firma isimlerinden önce anılan ve sabırsızlıkla **bekle-**



nen oyunlarını incelemeye ayırdık. Her biri birbirinden önemli ve oyuncular için değerli bu oyunların yakında piyasaya çıkmak üzere olduklarını ve kendilerinden çok söz ettireceklerini bir kez daha hatırlatalım size.

Önümüzdeki ay ise, yine E3 fuarındaki izlenimlerimize dayanarak hazırladığımız Electronic Art'sın ve Eidos'un hayata geçmek üzere, yani raflara düşmek üzere olan dev oyunlarının incelemelerini yayınlayarak bu dosyayı kapatmayı umuyoruz.

X-COM ALLIANCE

Firma: Microprose/Hasbro Yayın tarihi: 15 Kasım Tür: Strateji/ Taktik FPS

90'ların ilk yarısında, artık 93 mü 94 mü hatırlamıyorum, Microprose sessiz sedasız bir oyun çıkardı piyasaya. Oyun çıkmadan önce, bir iki yabancı oyun dergisinde "work in progress" tarzında haberini duyduğum oyunu bilgisayarıma yüklememden itibaren hayatımın değiştiğini kabul ediyorum ki, söz konusu oyunun Ufo: Enemy Unknown olduğunu belirterek sizi de meraktan kurtarmak niyetindeyim derhal.

Amerika'da çok tutulan benzer konulu bir dizi filmden (sanırım ülkemizde de Visitors/Ziyaretçiler ismiyle gösterilmişti...) feyz???????????? alınarak yapımına başlanan oyunda, dünya ülkeleri ve hükümetleri, aniden ortaya çıkan ve gittikçe artan Ufo gözlemlerine karşı ortak bir harekat kararı alırlar çünkü bu Ufolar artık sadece gözlemlenmekten öteye gidip, insanları kaçırmaya, oraya buraya saldırmaya başlamışlardır ufak ufak. Bunun üzerine kurulan ortak girişime de X-Com adı verilir ki, söz konusu kuruluşun bütün amacı Ufo'larla savaşmak ve tehdidi ortadan kaldırmaktır.

Turn based tadındaki oyun, o kadar güzeldi ve o kadar tutuldu ki, seneler içinde oyunun versiyonları üretildi. Ancak artık ismini değiştiren oyun Ufo olarak değil, X-Com başlığı altında anılıyordu. Havadan gelen tehdidi birinci oyunda geri püskürttükten sonra, deniz altına sızmış uzaylıları temizlediğiniz ikinci oyun ve bence ilkinden sonraki en başarılı oyun olan, gelecekte geçen üçüncü oyun ile X-Com, tüm strateji severlerin kalbine dövme yaptırdı kendisini.

RTS'de bir ilk

1997'de piyasaya çıktığında, yüksek sistem gereksinimleri yüzünden pek çok insan tarafından es geçilen X-Com 3'ün RTS kısmını biraz dikkatli ve yeterince uzun oynadığınızda hemen dikkatinizi çekeceği üzre, oyundaki birimlerinizi bazen yönetmenize gerek kalmadan, yapay zeka, her birim için ayrı ayrı yapılması gereken her hareketi gerçekleştiriyordu. Yani, karşısında aniden bir uzaylı gören adamınız hemen yere yatıyor veya yakındaki ilk sipere koşuyordu. Bir biriminize haritanın diğer ucuna gitmesini söylediğinizde sadece en uygun yolu bulması yetmiyormuş gibi, bir de önüne çıkan düşman birimleri ile mantık çerçevesinde savaşmaya çalışıyordu ve eğer hattı yaramayacak olduğunu anlarsa geri dönüp sağlam bir yere saklanarak canını kurtarmaya çalışıyordu. Bu özellikler, RTS'ler için bir ilk ve aynı zamanda bir devrimdi ki, aslında hala bu kadar başarılı yapay zekanın kullanıldığı başka bir oyun da yapılmadı.





X-COM Alliance, X-Com 4'de uzay simülasyonu deneyen Microprose'un bu hatasından ders alarak yeniden piyade savaşına yönelik taktik oyununa dönmeye karar aldığının bir delili olarak karşımızda duruyor. Bu kez konu, ilk oyunun sonunda, Mars'taki Ufo ana üssünü basarak düşmanlarına yenilgiyi tattıran USS Patton uzay gemisinin ve onun mürettebatının dünyaya dönüş yolculuğuna çıkması ile başlıyor. USS Patton, uzaylı düşmanlarının açtığı bir tür boyut ve zaman kapısından geçerek (yanlışlıkla elbette) dünyadan çok uzakta bir yıldız sistemine girmek zorunda kalır. Ancak kapı sadece tek yönlüdür ve düştükleri yer de, biraz önce yenmiş oldukları düşmanlarının yok etmeye çalıştığı başka bir uzaylı ırkın evidir. Fakat aradan 60 yıl geçmiştir ve söz konusu düşmanları pek çok yeni teknoloji ve silah geliştirmiştir. Dolayısıyla onlara göre biraz önce de olsa, Mars'taki ana üssü dağıtmalarına yardımcı olan silah ve ekipmanları fazlasıyla güçsüz kalmaktadır ve bu cehennemden kurtulup dünyaya geri dönebilmek için USS Patton ekibi, düşmanlarının düşmanı ile iş birliği yapmak zorunda kalacaktır.

Ama niye bu kadar uzun sürdü?

Her şey kulağa çok hoş geliyor ama Microprose'un yeni X-Com oyunu Alliance'ı, Unreal motoru ile ve FPS tarzında (yani Rainbow six veya Swat 3 gibi) geliştireceğini duyurmasının üzerinden neredeyse 2 yıl geçti. Alien 2 filmindeki Marine'lerin komuta aracında gördüğümüzün benzeri bir kamera sistemi ile sizinle birlikte dolaşacak 3 adamınızın da ne gördüğünü ekranınızın üzerindeki 3 küçük pencereden izleyebileceğiniz ve müdahale edebileceğiniz oyun çok şükür ki, sadece basit bir FPS değil.

Tüm adamlarınızın değişik yetenekleri olacak ve görevden göreve koşarken gelişecekler. Yapay zekaları X-Com3'ü gölgede bırakacak ve tüm bunların arasında X-Com oyunlarının karakteristiği olan, araştırma-geliştirme gibi yönetim öğeleri ile de ilgi-







lenmek zorunda olacaksınız.

Evet tüm bunlar kulağa çok hoş geliyor ama, neden bunca senedir bekliyoruz sorusuna geliştiricilerin cevabı ise çok basit: "Hiç olmamasındansa geç olması daha iyidir."

Yapay Zeka

E3'de X-Com ile ilgili yaşadığımız ve sizlerin de ağzınızı sulandıracak deneyimlerimizi aktaralım hemen, teknik konulara girmeden önce. Hasbro'nun standında, X-Com Alliance'ı denerken, komutamız altındaki 3 marine'den birine, "Koçum, git şu kapının arkasını bir kontrol et, biz seni koruyoruz, hepimiz birden bir tuzağa düşmeyelim" dedik ve adamımız pek de isteksiz olarak kapıya doğru yürümeye başladı. Kapıyla arasında koca bir oda vardı ve odanın içi masa, dolap, kontrol panelleri gibi potansiyel saklanma, pusu kurma mekanları ile doluydu. Adamımızın görevi kapının arkasını kontrol etmek olduğu halde, o odanın içinde yalnız yürümekten o kadar tırstı ki, kapıya gidene kadar, arkasına uzaylı saklanabilecek her türlü çıkıntıyı teker teker kontrol etti. Üstelik bunları son derece yumuşak ve gerçekçi animasyonlarla yaptı. Bir an karşımızda bir bilgisayar animasyonu değil bir Hollywood filmi olduğunu düşündük, elimizde olmadan. İşte o an bu oyunun neden bu kadar zamandır bekletildiğini ve çıkmadığını anladık. Microprose'a olan saygımız da bir kat daha arttı. Oyunun yapay zekasını, şu andakinin onda biri seviyesindeyken bir an önce kar etmek ve uzun geliştirme maliyetlerinden kurtulmak için bir yıl önce de oyunu piyasaya sürebilirdi. Öyle bir durumda ise şu anda 100 vereceğimiz oyuna, "yapay zeka biraz zayıf kalmış ama yine de oynanması zevk veren bir oyun" diyerek 70-80 verebilirdik ki bu durum pek çok firma için kendilerini başarılı görmeye yetecek bir örnektir. Yine de X-Com Alliance hakkındaki nihai değerlendirmemizi oyunun kutusu elimize geçtikten sonra yapacağız ama bu oyunun neden bu kadar geç kaldığını bu örnekle anlatabildiğimizi umuyoruz.

Unreal

Oyunun hala Unreal motorunu kullandığını gördük ama, profesyonelce bakmadığınızda bunun bir Unreal motoru olduğuna inanamayacağınıza bahse girebiliriz. Microprose oyunun motoruna yüzde 60 oranında eklemeler yapmış dolayısı ile oyunun motoru için artık yüzde 60 Microprose, yüzde 40 Unreal demek daha doğru olacaktır.

Oyunun atmosferi de, yeterince gerilim ve heyecan sağlamak için karanlık ve sisli tutulduğundan geliştirilmiş bir Unreal motorunun sağlayacağı görsel efektlerin ne kadar etkili olabileceğini bir hayal edin.

Oyun sadece USS Patton'da geçmeyecek. Pek çok Alien gemisi, uzay istasyonu, değişik gezegenler üzerinde göreve çıkacak askerlerimiz, görsel olarak son derece ilginç mekanları ziyaret etmek şansına sahip olacaklar ki, ekran karşısında siz zevk alsanız da, dili olup konuşabilseler, adamlarınızın bu ilginç mekanları ziyaret etmek yerine evlerinde yataklarında olmayı tercih edeceklerine eminiz, çünkü söz konusu mekanlar ağzına kadar düşman uzaylıyla dolu olacak. Amacınız genellikle, sessizce ilerleyip, görevinizin gerektirdiği hedefi vurmak olacaktır. Elbette çatışmanın kaçınılmaz olacağı anlar bol bol bulunacaktır ama bu oyunda Unreal veya Quak'te olduğu gibi, elinize silahı alıp her düşmana ateş etmek yerine, biraz Thief tarzında, kafanızı kullanarak çatışmadan kaçmayı denemeniz gerekecek. Çünkü hem cephanenizin kısıtlılığı, hem de düşmanın sayısal ve teknik üstünlüğü her çatışmayı sizin için ölümcül bir tehlike haline getirecektir. Unutmayın, siz yanlışlıkla düşmanın kucağına düşmüş birkaç tane zavallıdan birisiniz. Onlar ise kocaman bir imparatorluk. Sessiz olmakta fayda var bizce.

Geride adam bırakma

X-Com: Alliance'de askerleriniz sizin herşeyiniz. Bu kez, gidip pazardan işçi alır gibi para verip satın alabileceğiniz askerler de olmayacağı için USS Patton'un güvertesindeki askerlerin her biri sizin için paha biçilemez değer de olacak. Her birinin ayrı yetenekleri, 20 farklı askerin farklı kişilikleri, sesleri, görünümleri bulunacak. Her adamın 200 satır konuşması, 300 farklı duygusal etkileşimi bulunacak. Yani bu oyun, single player modunda, 20 farklı insanla oynadığınız multiplayer bir oyun tadında olacak. Askerlerinizi yem olarak veya harcanabilir piyonlar olarak kullanamayacaksınız çünkü bazen karşınıza çıkan kilitli bir kapıyı müretebatınızdaki sadece bir kişi açabilme yeteneğine sahip olacak.

Sadece ekran resimlerine bakarak bile oyunun kalitesi ve detayı hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz. Zaten detay dediğimiz zaman, bu yazının sonunun kaçıncı sayfada gelebileceğini kestirmek de mümkün değil. Biz en iyisi ilk bakışımızı tadında bırakalım ve hepinizi sonbaharda çıkacak bu yeni sanat eserini beklemeye bırakalım.



Fallout: Tactics, Brotherhood of Steel

Firma: Interplay Yayın Tarihi: 2001'in İlk Çeyreği Tür: Taktik Starteji

E3'de surprizlerle basının karşısına çıkan firmalardan biri de Interplay oldu. Aslında Interplay'ın surprizi, diğerlerinin yanında biraz daha anlamlı oldu bizim için. RPG severler dahil, oyun severlerin büyük kısmının beğeniyle oynadığı Fallout serisinin, pek çoğumuzun içinde kalan, eksik bir yanını geliştirerek yeni bir oyunla karşımıza çıkacağını anlamış bulunuyoruz. Aslında tüm oyun dünyası Fallout serisine üçüncü bir oyun yapılacağını biliyordu, sürpriz bu olmadı. Herkesi en çok şaşırtan, Fallout serisinin, X-Com veya Jagged Alliance benzeri bir strateji oyununa dönuşmüş olmasıydı. Yanlış okumadınız, Fallout'un bundan sonraki oyunu hepimizin Fallout'da oynamaktan en fazla zevk aldığı ve daha geliştirilmesini arzu ettiği taktik savaşı bölümune dayalı bir strateji oyunu olacak.



İlk iki oyunu yapan Black Isle'nin, Fallout: Tactics'in arkasındaki ekip olmadığını duyduğunuzda da şaşıracaksınız belki. Bu kez oyunun sorumluluğunu Interplay'in bir diğer geliştirici ekibi, "14° East" üstlenmiş durumda. Ekibin elemanları oyunun geliştirilme süreciyle ilgili ilginç anıları olduğunu söylüyorlar. Interplay, Fallout'un biraz daha (aslında bir haylı fazla) strateji türune yakın yeni bir oyun yapılmasını istediğinde, ekip onlarca fikir üretmiş. Hatta bunlardan biri neredeyse Fallout'u Risk II tarzı bir stratejiye bile dönüştürmek üzereymiş ama sonra ekip aklını başına toplamış ve, Fallout'un taktik savaşı kısmı üzerinde yoğunlaşarak, X Com ve Jagged Alliance tarzı, takım ve sıra tabanlı görevler uzerine kurulmuş bir oyun geliştirmenin en uygun seçenek olacağına karar vermiş.

Çelik Kardeşliği

Elbette takım yönetimi üzerine kurulu, RPG öğeleri ile süslü bir taktik savaşı oyunu dendiğinde ve Fallout evrenini eklediğinizde aklınıza gelen senaryo, Brotherhood of Steel grubu olacaktır. Amerika çok büyük bir nükleer savaştan sonra ölümcül çöllere ve radyoaktiviteye bürünmüşken, kaybolan uygarlığı geri getirmeye çalışan modern çağ şövalyeleri olan Brotherhood of Steel grubunu yöneteceğiniz oyunda, her görevde kullanabileceğiniz beş adamınız olacak ve bu adamlarınızı otuz kişilik bir grubun içinden seçeceksiniz. Adamlarınız ve sizin karakteriniz görevden göreve, RPG oyunlarında olduğu gibi, gelişecek ve yetenek kazanacak, yeni silahlar, upgradeler, yeni yetenekler kazanacaklar. Ancak sizinle gelmeyen askerler de Brotherhood of Stell'in diğer görevlerine tayin olacaklar ve sizinle eş zamanlı olarak yetenek kazanacak ve gelişecekler. Dolayısıyla hiç kullanmadığınız bir askeri oyununun sonunda kullanmaya kalktığınızda, acemi bir çaylakla karşılaşmayacaksınız.

Oyunun görev bazlı olacağı söyleniyor ama bunlar starcraft'ta veya C&C'da olduğu gibi, bir brifing ekranından sonra karşınıza çıkan haritayı bitirip yeni bir brifing ekranına dönmek türünde görevler olmayacaklar. Aynı Fallout oynuyormuşsunuz gibi, ana haritada seyahat edecek köylere kasabalara dalacak, NPC'ler ile geyik yapacak, size



verilen görevi kendiniz bulacaksınız. Dolayısıyla, oyunda 20 ana görev ve 18 yan görev olduğunu hatırlarsak, oyunun ilk Fallout'un 38 katı kadar olacağını söyleyebiliriz. Biliyorsunuz ilk Fallout'ta sadece bir ana görev vardı. (Tamam, 38 katı olmayacak biraz abarttım. Yazarların abartabilme inisiyatifini kullandım. Konu kapandı.)

Taktik Savaş Bilmecesi

Her iki-üç ayda bir tekrar etmek gereği duyuyorum, stratejik savaş ile taktik savaş arasında, ağaçla orman arasındaki kadar fark vardır diye. Bu kez de kısaca anlatacağım ki oyunun konusu tam olarak anlaşılabilsin. Stratejik savaş, büyük haritalarda, ordularınızı hareket ettirdiğiniz, geniş ölçekli kararları kapsayan savaştır. Taktik savaş ise, savaştan öte bir çarpışma veya çatışmadır. Bir grup askeri birimin, sokak aralarında, orman içinde, düşman askerlerine karşı giriştiği operasyonlara taktik savaş diyebiliriz. Yani, stratejik kararlar sonucunda girilmesi gereken yerlere girmek, gidilmesi gereken yerlere gitmek için askeri birimlerin uyguladıkları yöntemlere taktik diyebiliriz. Kısacası, Fallout: Tactics oyununda, Brotherhood of Steel'in omzu kalabalık komutanları, bilmem ne şehrini ele geçirmenin, davalarında önemli bir stratejik önemi olduğuna karar verirler. Ve bu stratejik kararın gerçekleşebilmesi için beş kişilik bir taktik timini, bölgeye gönderirler. İşte bu aşamada siz devreye girersiniz ve sokak aralarında, bina içlerinde düşmanla çatışmaya başlarsınız, taktiğinizi konuşturursunuz. Tekrar kısaca alırsak, Fallout: Tactics, ekibinizle gireceğiniz bu sokak çatışmalarını, yakın teması konu almaktadır.

Oyunda, Fallout dünyasından alışık olduğumuz pek çok ekipmanla karşılaşacağız ki bu aslında güzel bir ayrıntı. Önceki Fallout oyunlarını oynayan ve Fallout dünyasına aşina olanlar, bir power armor'un nasıl kullanılacağını, bir gattling gun ile bir sniper rifle arasındaki farkı bilecekler ve oyunu anlamak için ekstra efor sarf etmeden taktik savaşın içine dalabilecekler. Diğer yandan, oyuna pek çok yeni silah ve ekipman eklendiği için de, yeni oyuncular kadar eski oyuncular da, sadece Inventory yönetimi için bile oyunu oynamaktan zevk alabilecekler. İtiraf etmek gerek ki, Fallout dünyasının ilginç, orijinal silahlarını bulmak ve kullanmak bile başlı başına bir eğlence kaynağıdır ve bunun için bile oynanmaya değer.

Nasıl görünecek

Oyunumuzun nasıl görüneceğini merak edenler için 800x600'dan 1280x1024'e kadar çıkacak çözünürlük seçenekleri olacağını ekleyelim. İsterseniz 16 bit, isterseniz 32 bit renk kullanacak oyunun her şekilde hızlı ve güzel görünümlü olacağı söyleniyor. Gerçi Fallout2'nin save sonrasında oyuna dönüş konusunda bir hayli sorunu olduğunu ve oyunu her save ettikten sonra gidip küçük bir şekerleme yapıp yorgunluğumuzu attığımızı hatırlıyoruz da, Tactics'de bu sorunu giderdiklerini umuyoruz. Ama ne olursa olsun, save veya yükleme vakitleri saatler de alsa, Fallout her zaman oynanmaya değecek bir oyun olarak kalacak.

Tactics'de sadece save'ler sonrasındaki yükleme zamanları değil, turn'ler arasındaki bekleme süreleri de kısalacak gibi görünüyor çünkü, radikal sayılabilecek bir değişiklikle oyun "turn based" değil, "Continus turn based" adı verilen bir sistemle yürüyecek gibi görünüyor. Bu sistemde ateş etmek, kalkmak, oturmak hala bir aksiyon puanına mal olacakken, karakterinizi yürütmek puan gerektirmeyecek ve aksiyon puanı da belirli bir zaman dilimi sonunda yeniden dolacak.

Oyun eskiden olduğu gibi iki boyutlu olacak. Bu sistemin daha büyük haritalar ve daha detaylı grafikler yaratma fırsatı sunduğu inancında programcılar. Ayrıca oyunun 2D motorunun da neredeyse yeniden yazıldığını belirtiyorlar. Karşımıza gelecek oyunun görünüm olarak Fallout'tan çok farklı olmayacağı çok açık ama, programcılar tüm grafik sistemin yenilendiği konusunda ısrarcılar. Belki de bu, yükleme problemlerini minimuma indirmiştir. Grafikler konusundaki son detay ise, Inventory sisteminde 3D motorunun kullanılabileceği ve artık ekip üyeleri arasında daha hızlı eşya transferinin yapılabileceği yolunda.

Bu oyunun hepimizin beklediği ve tahmin ettiği, ilk ikisine benzer bir üçüncü oyundan çok daha iyi olacağı şu götürmez bir gerçek. Fallout dünyasında, dev power armor'larla kuşanmış ekiple kasabalar basıp operasyonlar yapmak her Fallout oyuncusunun rüyasıdır sanırım. Tactics'de bu rüyalarımızın gerçek olması çok muhtemel ama, bunun henüz yapım aşamasında bir oyun olduğunu ve ekibin hala gelecek her fikri değerlendirebileceğini unutmayalım. Oyunun yapım aşamasında kullanılmasını isteyeceğiniz bir fikriniz varsa, LEVEL Türkiye okuyucusu olduğunuzu belirtip, http://feedback.interplay.com/falloutbos/ adresine bir mesaj atmayı ihmal etmeyin. Daha önceki yazılarımda da dediğim gibi, oyun dünyasında, Türkiye'den onları takip eden birileri olduğunu göstermezseniz belki de fazladan dört beş sene daha o firmaların lütfedip buralara gelmelerini bekleyebiliriz. Yaratıcılığınızı konuşturmanın tam zamanı. Fallout: Tactics'i beklerken, beklediğiniz oyunun hayalinizdeki oyun olmasını da sağlayabilirsiniz.



Neverwinter Nights

Firma: Interplay/Black Isle Yayın Tarihi:2001 Tür: RPG

RPG oyuncuları aslında kendilerini azınlıkta hissetmiş olsalarda yıllardır kişisel görüşüm, onların diğer türlerin hayranlarından herzaman daha şanslı oldukları yönündedir. Yanlış anlaşılmasın oyuncuları "sen şu türün hayranısın, sen şu türün adamısın" diyerek bölen bir mantığımız yok. Ama ağırlıklı olarak RPG oynamayı seven oyuncuların yıllardır gereğinden fazla şanslı olduklarını gözlemlediğimizi belirtmeliyiz.

Herşeyden önce RPG oyunları, oyuncuyu hayal gücünü çalıştırmaya zorladığı için her zaman diğer oyunlardan daha fazla çekmiştir oyuncularını içlerine. Yani bir shooter oyuncusu akşam uyuduğunda ekranın üstünden aşağı kayan uzay gemilerini, bir RPG oyuncusunun rüyasında üzerine gelen bir iskelet görmesinden daha az görür. Ya da bu cümle çok karışık olduysa hemen kısaltalım, RPG oyunları, oynayanları daha fazla etkiler ki, bu da aslında oyun oynama amacımız değil midir? Etkilenmek ve hoş vakit geçirmek. Üstelik oyun dünyasındaki devrimlerden pek çoğu da RPG oyunlarındaki değişiklerle veya yeniliklerle ortaya çıkmamış mıdır? Daha FPS denilen kavramın F'si bile bilinmiyorken kahramanın gözünden oynadığınız, elinizdeki silahınızı ekranın altında görebildiğiniz ilk oyunlar RPG değiller miydi? Ya da Wolfestein daha duyulmamışken gerçek bir First Person deneyimini Ultima Underworld'de yaşamamış mıydık? Neyse, şu anda gelmek istediğimiz nokta Online oyunlar. Çünkü pek çoğumuz internette nasıl oyun oynanabileceğini öğrenmeye çalışırken, RPG oyuncuları çoktan Diablo veya Ultima Online gibi oyunlarla multiplayer'ın tadına bakıyorlardı. Parti kavramı nedeniyle Multiplayer oyunlarda, ekip çalışmasına en yatkın türlerden biri olan RPG, kısa zaman içinde internet üzerinden oynanan Devasa Multiplayer Oyunlarda da kendini gösterdi ki, Everquest, Ultima Online, Asheron's Call gibi ünlü multiplayer oyunlar da rastlantıya bakınız, birer RPG'dirler.

D&D: Dağlaar Daaağlaaar

Neverwinter Nights, on yıldır kuralları hiç değişmeyen Dungeons &Dragons sistemini kullanan ve Forgotten Realms dünyasında geçen Online bir RPG. RPG kurtlarını heycanlandıracak bir haberi hemen verelim, bu oyunla birlikte on yıldır kuralları değişmeyen D&D sisteminin 3. Kural sistemi ilk defa görücüye çıkıyor ve bu değişikliğin ciddi bir "değişiklik" olacağından söz ediliyor. Belki ilgilenmek istersiniz diye düşündük.

Oyunun online olduğunu söyledik ama singleplayer modunun da bulunduğunu kimileriniz diğer sayfaya geçmeden önce belirtelim. Epic bir senaryoyu takip eden tek kişilik kampanyayı oynamak kadar bir parti kurup oyuna dalabileceğiniz Multiplayer seçeneği ile de iddialı olan Neverwinter Nights'da en ilginizi çekecek yanın artık, sadece masaüstü FRP'lerde bulunabileceğini sandığınız DM rolünü de üstlenebilecek olmanız. Evet yanlış okumadınız artık bir bilgisayar oyununda da DM olabileceksiniz. Oyunun çok detaylı senaryo editörü ile kolayca tasarlayabileceğiniz kendi haritalarınızı ve oyunlarınızı host edebilecek isterseniz internet isterseniz Lan üzerinde size katılacak insanlarla oynayabileceksiniz ki şimdi hemen bu uzun cümlenin kısa bir açıklamasını yapayım. Kendilerini alemin en cool şovalyeleri zanneden iki tipleme sizin oyununuza girip bütün düşmanlarını yedikten sonra, görevin bitişine bir köşe uzaktayken sevinç çığlıkları ile yaklaştıkları köşenin ardına yüzlerce iskeletten oluşan bir ordu koyabileceksiniz (istediğiniz anda) ve kaçan şovalyelerin ardından attığınız kahkahalar evrenin sonsuzluğunda, Julius Sezar'ın bıçaklandığında çıkardığı böğürtü ile buluşabilecek (bknz: evrenin oluşumundan itibaren bütün sesler evrende hala dolaşıp durmaktadır teorisi).



Single Player neden gereksin ki?

Neverwinter Nights'ın single player modunda, oluşturduğunu parti ile dağ, tepe, kır, bayır do-











laşacaksınız diğer RPG'lerde olduğu gibi. Ama bu sefer bir farkınız olacak ki, karşılaştığınız yaratıklara "PUAHAHAHA, biz on kiliyiz hadi öldürelim şu salağı!" diyerek dalamayacaksınız çünkü oyunun dinamik karşılaşma motoru sayesinde karşınıza çıkacak yaratıkların güçleri partinizin genişliği ve gücü ile doğru orantılı olacak. Yok ölee eskisi gibi bir zavallı yaratığa on kişi girmek yani. Erkek adam teker teker girer.

Neverwinter Nights hayatımıza girdiğinde online Multiplayer RPG oyunları anlayışımızda da biraz değişiklik olacak gibi görünüyor çünkü Neverwinter Nights'ı oynayabilmek için her ay 9,99995 dolar ödemek zorunda olmayacaksınız. Elbette oyunun, bu ücreti talep eden bir server'ı da olacak, Allah'ın emri ama, oyunu bedava oynayabileceğini serverlar da bulunabilecek hatta tahminen bunlardan beklenildiğinden çok daha fazla olacak çünkü herkes internet üzerinden bir oyunu host edebilecek. Böylece Paraguay'da oyunu açan bir kardeşimizin bilgisayarına girip, yarattığı oyunu oynayabileceğiz. Tabi muhtemelen Paraguaylı arkadaşımızın DM'liği altında oynanacak oyundan ne kadar yaratıcılık ve heycan beklersiniz bilemem ama yine de bu örnek oyunun geniş bir multiplayer kapasitesinin olacağı gerçeğini değiştirmiyor.

Elbette o kadar lakırdının arasında oyunun grafiği, sesi, cartu curtu konusunda bilgi vermeyi unuttuk. Üçüncü kişi perspektifinden oynayabileceğimi oyunda, grafikler hakkındaki ilk izlenimimiz umut vericiydi. Oyun için yaratılan artworkler dahi oyunu oynatmak için yeterliyken, dinamik ışık efektleri, gece gündüz farkları gibi pek çok ayrıntıyla bir DM'in aklındaki hikayeyi olabildiğince oyuna aktarabilmesi çalışılmış. Sesler için bir şey söylemeye daha vakit olduğunu düşündüğümüzden henüz sesimizi çıkartmıyoruz ama gözümüzün kulağımızın Black Isle'nin ensesinde olduğundan da emin olabilirsiniz. Şu sıralar Baldur's Gate II ve Icewind Dale ile meşgul olan ünlü yapımcı, Neverwinter Nights'a ise tam bir prestij oyunu gözüyle bakıyor. Yani, bu tanımlamayı anlayamayan okuyucu için hemen tercüme yapmak gerekirse, başka pek çok oyunu olan Origin için Ultima Online ne ifade ediyorsa, Black Isle içinde Neverwinter Nights onu ifade edecek gibi görünüyor.

Elveda Masaüstü mü?

Masaüstünde FRP oynamanın tadına varmış arkadaşların bu uğraşlarını bırakmasını elbette beklemiyoruz ancak firmalar yavaş yavaş, masaüstünde yapılabilecek herşeyi, oyuncuları aynı mekanda olmak zorunda bırakmayan internet ve multiplayer oyun mecraasına akıtmaya başlıyorlar. Bu ay çıkan ve aslında bir masa oyunu olan Vampire'de de, Nevervinter Nights ile karşılaştırılacak kadar olmasa da DM'lik özelliği eklenmiş ve oyunculara kendi oyunlarını yaratıp içinde oynayabilme şansı verilmiş görünüyor.

Diyeceğim o ki dostlar, Nevervinter Nights, X-Com'ların, Jagged Alliance'lerin, Risk'lerin, Gizli Hedef veya Monopoly gibi masa üstü oyunlara yaptıklarını yapabilir her hafta sonu toplanıp oynadığınız oyunlarınıza. Yine de bir denemekde ve düşmanı tanımak da fayda var gibi görünüyor. Ne dersiniz?









Escape from Monkey Island

Firma: Lucas Arts   Yayın Tarihi:2001   Tür: Adventure

1980'lerin sonu ve 1990'ların ilk yarısı boyunca oyun dünyasına damgasını vurmuş, sağlam adventureların isimlerini sayabilir misiniz? Aslında sayacağınız çok fazla isim var. Çünkü dönemin teknolojisi ile yapılabilecek en iyi oyunlar adventure türünde olmak zorundaydı. 3D teknolojisinin henüz yeni yeni kıpırdadığı bu dönemlerde (kart teknolojisi değil, 3D grafikler... Poligonlar, vektörler vs...) genellikle static, elle çizilmiş, güzel görünümlü arka planların üzerine biraz uğraşılmış birkaç bitmap animasyon koydunuz mu bir de iyi ir senaryonuz oldu mu, dunya sizden ve yaptığınız oyundan bahsederdi. Şu anda, oyun yapmanın biraz resim yeteneği, biraz yazarlık ve iyi kötü bir scanerla, basic'de tum bunları birleştirebilme bilgisine baktığı o donemlerde neden ben de bir adventure yapmadım neden ben de şimdi kendı çapımda bir Sıd Meier değilim diye iç geçirmediğim olmuyor değil...

Ancak altyapımız eksikti. Fırsat verilmedı bize. Geri kalmış bır dıyarda, scanner bulsanız onu çalıştıracak software'ı bulmanız mum kün değildi. Çok iyi hatırlıyorum Commodore 64'umle Turkçe yazı yazabilmek için o kadar uğraşmıştım ama yıne de ülkenin hiçbir yerınde o alete Turkçe karakter yazdırabılecek bır software ya da hardware bulamamıştım. Odediğimiz vergileri bıze altyapı ve hizmet olarak ulaştırmak yerine sefa surmeye harcayan vekillerim utansın! Çok mu zordu en azından yerli yazılımları koruma altına alarak, yerli yazılım sanayini ve doğal olarak oyun yapım endüstrimizi (!) guçlendirmek.. 64'ler dergisinde Turkıye'nın ilk bilgisayar oyunlarından biri yapılırken geçilen adımları, alınan kararlardakı çekıngenliği hatırlıyorum. Ama oyunu hazırlayan yazar arkadaşlarımın durumu George Lucas'ın veya Sıd Meier'ın harabe garajlarında ilk oyunlarını yaptıkları durumdan kat kat daha ıyi olmasına rağmen hiç biri ikinci bir oyun yapmaya başlamadılar çunkü oyunlar çıkar çıkmaz korsanlar kopyalarını satmaya başladılar. Bu yuzden bızden kimse Sıd Meier olamadı, bu yüzden bizım ülkede her yıl bır mılyar dolarlık software ihracatı gerçekleşmiyor ve en ufak sallantıda kaynak bulmak için sizin cep telefonlarından vergı kesılıyor. Neyse, anılara daldık ama bu konuyu herzaman Monkey Island ile özdeşleştirmişimdir. Monkey Island denildiğinde aklıma kaçırdığımız fırsatlar gelir. Çunku bu o kadar basıt bır oyun olarak görunmuştur ki gozüme, sadece içindeki espirili diyalogları ve birkaç ilginç animasyonu için sevildiğini düşünmuşumdur oyunun.







Yine yeniden Guybrush

Lucas Art, birkaç başarısız strateji denemesi ve umduğu ilgıyı bulamadığı bırkaç Star Wars oyunundan sonra, onu oyun dünyasında zirveye taşımız bir türe, Adventure'e hızlı ve iddialı bır donuş yapma kararı almış gorunüyor. Ozellikle, Amıga'lı, 286'lı, 386'lı yılların unutulmaz Adventure'larına, Day of the Tentacles'lere, Full Throttle'ara imza atan firma şu aralar, neden bu kadar başarılı adventure'lar yaparken birden bıre bu türe sırt çevirdiklerini konuşup, "dönüşüm muhteşem olacak" ısimli şarkıyı dinliyorlarmış bütün gün şırket bınasındaki dahili ses sisteminden.

Oyunun unutulmaz kahramanı Guybrush adanın valisi güzeller güzeli Elaine (İleyni) ile evlenmış ve balayları için adadan ayrılmışlardır. Ama gelin görün kı geri döndüklerinde İleyni'nin politik rakibi L Charles'ın ada halkına, İleyni'nin öldüğü palavrasını attığı üstelik de halkı ınandırdıgı ve Charles'in valilik koltuğuna oturduğunu, hatta İleyni'nin villasını da yıkıp yerine kriket parkuru açtırmak üzere olduğu anlaşılır. Elbette, kotü kalpli Charles, çifte kumrular Guybrush ve İleyni'nin halkın içine çıkıp "bakın biz olmedik" demesine de izin vermeyecektir. Herşey ortaya çıkınca da koltuğunu gerı vermek istemeyecektir. İşte bu noktadan sonra muhtemelen bütün oyun dergilerine çarşaf çarşaf reklam olacak komik olaylar ve sahneler ortaya çıkacaktır ki, bizler de bunları ancak oyun çıkınca görebileceğiz.

Öyle gorunuyor ki, Monkey Island bır kez daha tek gözlu korsanların çağındaki akıl almaz olayları ve kara mizahı gundeme getirecek ve oyun severlerin kalbine oturacak. Bazan, 3D haritalarda, oraya buraya koşturmaları için birimlerinize emir verirken kendinizı parçalamaktan yoruldugunuzda, çozumleri de kendileri kadar absürd ve komik olan bilmecelerle uğraşmak istediğinizde Monkey Island, yaranıza merhem olacaktır. Geçmişteki tecrübelere dayanarak, daha çıkmamış bu oyunun 0.95 olasılıkla eğlence sınırları içinde kalabileceği yorumunu yapabiliyoruz (istatistıkçiler anladı ama bir de Turkçe'sini yazayım: Büyük olasılıkla bu oyun çok eğlenceli olacak...)



Warcraft III

Firma: Blizzart Yayın Tarihi:2001 Tür: RTS

Bir sinema filmini düşünün. Harika efektler, yüksek bir bütçe, en ünlü oyuncular, ilginç mekanlar, ilginç kostümler... Yani, gişe hasılatı için gerekli herşeyin mevcut olduğunu ama senaryosunun okunabilitesinin, bir ilk okul çocuğunun yazdığı kompozisyondan daha fazla olmadığını hayal edin. Böyle bir filmi seyreder miydiniz? Hadi seyrettiniz, sever miydiniz?

Bilgisayar oyunlarının artık sinema filmleri ile pazar payı yarışına giren sanat eserleri olduklarını söylemek çok yanlış olmayacaktır. Yüklediğiniz bir oyunun sizi eğlendirmesi, düşündürmesi, güldürmesi, korkutması veya ağlatması yani içine çekmesi, atmosferine katması gerekir ki, iyi bir oyunla karşılaştığınızı anlayabilesiniz. Bunun için de, oyunun grafikleri, sesleri, dizaynı, zorluğu, sistem ihtiyaçları gibi çok önemli bir başka faktörün de senaryo olduğunu anlıyoruz.

Warcraft serisini bilmeyen olmadığını düşünerek, kirli ve hastalıklı dünyalarından açtıkları portallarla, insanoğlunun üzerinde güneş yükselen cennet gibi dünyası Azeroth'a saldıran Orc'ların ve onları defetmeye çalışan insanların savaşını konu



alan Warcraft'ın konusunu, kimin kim ile savaştığını falan burada tekrar etmeyeceğim. Ama RTS türünün öncülerinden olan serinin çok sevildiğini ve bir klasik haline geldiğini gönül rahatlığı ile belirtebilirim.

Ancak belki de artık RTS sistemine eklenecek çok fazla ve önemli teknik detayın kalmamış olacağını her yapılanı diğer firmalarında çok kolayca yapabileceğini anlamış olacak ki, Blizzard, serinin üçüncü oyununda, oyunlarını orijinal kılabilecek tek noktaya senaryoya ağırlık vermiş olarak geri dönüyor.

Kahramanlar heryerde

Warcraft III, role playing game (RPG) ile RTS'nin karışımı olacak bir tür olarak lanse edildi ilk duyruluduğunda. Hatta bu türe hemen bir de isim buldular Role Playing Strateji diye. Oyunun özünü, kaynak ve üs yönetiminden sıyrılıp, her birinin ayrı karakteri ve özellikleri olan kahramanlarınızın çevresine topladığınız sayıca az ama özellikleri yüksek minik ordunuzla düşmana girişmek oluşturuyordu ama kahramanların oyundaki rolü o kadar fazlaydı ki, yakınlarında bir kahramanınız yoksa, normal askerlerinize komuta etmek mümkün olmayacaktı.

Firma kısa süre sonra oyunun oynanabilirliğini olumsuz etkilediğini görerek bu özelliği kaldırdı. Artık Warcraft III'de askerlerinize ve kahramanlarınıza koşulsuz emirler verebiliyorsunuz. Ama tabi bu emirler "hadi soyunup göbek atmaya başlayın gibi seçenekler içermiyor.

Bu kez oyunda üç farklı ırk bulunuyor ki bunların ikisini zaten ilk iki oyundan tanıyoruz ama bu kez bir de Undead isminde fırlamalar karşımıza çıkacak. Bir büyücünün emrindeki bu ölüler ordusu savaş alanında ölen savaşçıların zombi olarak karşımıza yeniden çıkması anlamına gelecek ki, bu büyücü bir de Orc'larla iş birliği yaparsa, insanların işi gerçekten zor olacak.

Oyun sadece savaşmaktan ibaret olmayacak. Geniş haritaya eklenen köyler ve kasabalarla bunların içinde yer alacak NPC'ler, kahramanlarımızın ilgileneceği diğer bir konu olacak. Haritayı dolaşacak kahramanlarımız bu yerleşimleri ziyaret edecek ve NPC karakterlerle iletişim kurarak diyaloglar gerçekleştirecekler ama bu işi elbette hobi olsun diye yapmayacaklar çünkü oyunun akışı ve senaryo çok büyük oranda bu diyaloglara bağlı olacak.

Kahramanlarımız ve diğer askerlerimiz kolay harcanabilir olmayacaklar çünkü zaten az sayıdaki bu birimler devamlı gelişecek, değişik özelliklerle değişik görevleri yerine getirebilecekler. Heroes serisindeki gibi farklı itemlerle donatıldıklarında yeteneklerinde değişim gözlenebilecek.

3D heryerde

Oyunun grafikleri, izometrik görünümlü 3D karakterler ve haritadan oluşacak. Bu da artık etkileşimli bir çevreniz olduğu anlamına geliyor. Yani okçularınız tepelerden ateş açtığında daha uzun menzile ulaşacak, mancınıklardan düşen gülleler toprakta kraterler açacak vs.

Üstelik ekran görüntülerinden de anlayacağınız üzere birimlerin grafikleri hem büyük hem de detaylı çizilecek. Yani diğer 3D RTS'lerde yaşanan, minik birimlerin savaş alanında kaybolup gitmesi gibi sorunlar burada yaşanmayacak ama yine de kafamızı kurcalayan tek konu kamera kontrolleri. Pek çok güzel 3D oyunun kontrolleri zor oyun kamerası yüzünden çöpe gittiğini bildiğimizden, Warcraft III'de düşmanla mı yoksa kamerayla mı savaşacağımızı



henüz bilemiyoruz ve merakla bekliyoruz.





TRIBES 2

Firma: Sierra Yayın Tarihi:2001 Tür: FPS

Yaptıkları çalışmaların ve yarattıkları eserlerin insanların zevklerini yansıtan en iyi aynalardan biri olduğunu söylersek herhalde pek çoğunuz bu görüşe katılacaktır. Bu doğrultuda düşünüldüğünde de Robert Heinlein'in Starship Troopers adlı kitabının (ve filminin) hayranı olan bir grup oyun programcısının Tribes tarzında bir oyun yaratmasının pek yadsınacak tarafı olmasa gerek. Bilmeyenler için Tribes 2'nin, geniş bir savaş alanında güçlü taktiksel silahlar yardımıyla gerçekleşen bir savaş oyunu olduğunu belirterek başlayalım yazıya.

Oyun severlere sunduğu yeniliklerle dikkat çeken, stratejik öğelerle ve hareketli takım oyunu özelliğiyle ön plana çıkan Tribes serisi bu yeni oyunla da ilkinin çizgisinden uzaklaşmıyor. Kazanmak için yapmanız gerekenler yine aynı. Takımınızla birlikte düşmanları yok edip üslerini ele geçirmek. Oyun pek yakında online aksiyon türünün bir başka başarılı ismi olmaya namzet.



Kabilenizi hazırlayın

Hatırlanacağı gibi Tribes 1, birçok farklı oyun stili sunduğundan halefinin daha kapsamlı ve daha güçlü bir görselliğe sahip olacağını duymak bizi hayli umutlandırmıştı. Nitekim oyun yeni araçlar, daha geniş bir silah envanteri, daha geniş haritalar ve kolay kullanımlı bir zemin editörüne sahip. Tahmin edilebileceği gibi de oyunun online özellikleri ön planda tutulmuş. Turnuvalar sırasında net üzerinden mesajlaşabilmeniz mümkün. Multiplayer modunun yanısıra yeni oyunculara oyunu tanıma kolaylığı sağlayan tek kişilik oyun seçeneği var. Kıdemli oyuncuların bu seçeneğe göz atması yeni özelliklerin kullanımına alışılması bakımından yararlı olabilir.

Tribes grafik motoru yönüyle zamanına göre başarılıydı. Yenileştirilmiş grafik motoru daha yumuşak ve daha gerçekçi çevre oluşturulmasında kullanılmış ve sırıtan poligonlar çok gerilerde kalmış.

Jeolojik öğelerin ve hava koşullarının katkısı Tribes'ı daha gerçekçi kılmak adına olumlu. Sis bu alandaki en önemli yeniliklerden biri şüphesiz. Etkisi oyunun atmosferiyle sınırlı kalmayıp oynanış tarzını da şekillendiriyor. Yani sis görüş alanınızı daraltıp düşmanı zaman zaman son ana kadar görmenizi engelliyor. Yeri geldiğinde de lazer örneğinde olduğu gibi bazı silahları etkin biçimde kullanabilmenizin önüne geçiyor. Bunun yanında karakterlerin poligon sayısı arttırılmış ve ölüm sahnelerindekiler ağırlıklı olmak üzere yeni animasyonlar eklenmiş.

Görsel açıdan başarılı. Peki ya diğer özellikler? Tribes 2' de savaş alanları daha fazla çeşitlilik gösteriyor. Adlarının özelliklerini şekillendirdiği 5 gezegenin isimleri BioDerm, Lush, Lava, Desert ve Mud. Farklı olan elbette sadece görünümler değil. Su altında savaştığınızda farklı taktiksel öğeler avantaj veya dezavantaj olarak karşınıza çıkacak. Bazı silahlar burada kullanım dışı kalacak mesela. Bu diğer ortamlar için de geçerli. Silahlardan söz açılmışken geliştirilmiş roketatarların isabet yüzdesi hayli yüksek. Alçak uçuş yaparak başarılı manevralar sergileyen bir düşmana bile yer şekillerini kullanıp saklanma ve kolay kolay soluk alma fırsatı vermiyor. Farklı zamanlarda kullanılabilecek stratejik silahları gerektiğinde üssünüze geri dönüp envanterinize katabilirsiniz. Hava gücü oyunda bir adım öne çıkarılmış. Destek ve transport konusunda yardımına fazlaca ihtiyaç duyuluyor.



Bekliyoruz

Oyun esnasında hedefe farklı şekillerde ulaşabiliyorsunuz bu da bir noktada takılıp kalmanız ihtimalini azaltıyor. Müzikler Motley Crue tarafından hazırlanmış. Kaliteli oldukları söylenebilir. Orijinal Starsiege: Tribes multiplayer özellikleriyle uzunca bir süre adından söz ettirebilmişti. Serinin hayranları sıl baştan yapılmadığını ama yine de oyunun başarılı bir şekilde yenilendiğini görecekler. Yeni görünümüyle Tribes 2, oyun severlerin uzunca bir süre gündeminde kalacağa benziyor.

Ozan Ali Dönmez



EJDER SCROLLS: MORROWIND

Firma: Bethesta Yayın Tarihi: 2001 Tür: RPG

Bethesda is hard at work on the follow-up to The Elder Scrolls: Daggerfall, the enormous 1996 role-playing game that helped revitalize the traditional RPG dungeon crawl. GameSpot recently spoke with Todd Howard, project leader on The Elder Scrolls III: Morrowind, about Bethesda's plans for including a powerful game editor for the game.

Bethesda'yı hatırlarsınız herhalde. Şu büyük yankılar uyandıran Daggerfall oyununun yapımcısı olan firma, daha önce görülmemiş genişlikteki ve detay seviyesindeki bu oyunuyla oyun yapımcıları arasında sağlam bir yere oturuvermişti, 1996 yılında Daggerfall'ı yayınladıklarında.



Daggerfall'dan kazandıkları paraların haddı hesabı yokken, arkalarındaki bu maddı destekle firma şimdi yeni bir oyunu piyasaya çıkarmaya ve bu kez daha büyük bir deprem yaratmaya hazırlanıyor. İlk ekran görüntüleri bile rakiplerini bu piyasadan kaçırmaya yetecek kadar sağlam oyun hakkında firma çok detaylı bilgi vermekten çekınıyor ama biz yine de ulaşabildiğimiz bütün ipuçlarını değerlendirerek size oyunun tanıtımayı deneyeceğiz.

Görsel açıdan çok kuvvetli olacağı beklenen ve Direct3D formatını destekleyecek oyun, Elder Scrolls dunyasında geçecek yeni RPG oyunu olarak çıkacak karşımıza. Oyunu sadece single player olarak tasarlayan ekıp, bunun gerekçesini ise kendilerini bu gune kadar yapılmış en mükemmek single player oyunu odaklamak istemeleriyle açıklıyor. Bütün firmaların artık multiplayer oyunlara büyük ağırlık verdiklerini düşünürseniz Bethesda'nın single player modda bir boşluğu doldurmak niyetinde olduğu düşünülebilir.

Kayboldum!

Artık bir oyunda kolayca kaybolmanın tadına da varabileceksiniz sanırız çünkü, zaten yeterince büyük bir oyun olan Daggerfall'dan 50 kat büyük bir oyunla karşı karşıyayız u sefer. Morrowind'in kum fırtınalı çolleirnde veya yüzlerce NPC ile dolu şehirlerinde ilerlerken yabancı bir ülkede yalnız bir yabancı gibi hissedebileceksiniz kendinizi.

NPC demişken konuya girmenin de faydası var, bu oyunda sizinle birlikte hareket edecek NPC'ler hem diğer oyunlara göre çok daha yetenekli olacak şekilde planlanıyor hem de ekranınızın altındaki bir vesikalık fotoğraftan daha fazla anlamları olmaları için gorsel programlamalarına da ozen gösteriliyor. Öyleki, beraber yolculuk ettiğiniz NPC'lerin, çöl fırtınası sırasında gozlerini kumdan korumak için kollarını yüzlerine siper etmeleri, huysuzlaşan yük ve taşıma hayvanlarınızın tepkilerine kadar her şeyi ekranınızda görebileceksiniz. Dolayısı ile bu kdar akıllı ve detaylı NPC'lerin bulunduğu bir oyunda belki de Multiplayer gerçekten fazla önemi olmayan bir ayrıntı olarak kalacaktı.

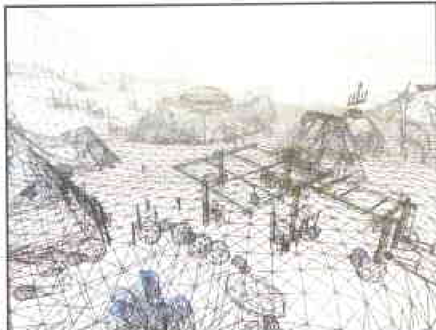


Yeni bir teknoloji?

Bir bılgisayar oyuncusu olarak bu tur, henuz çıkmamış, hazırlık aşamasında olan oyunlar için yazılan ön bakışların sizin için ne anlam taşıyabileceğini de bir değinelim. Belki RPG tarzı oyunlardan hoşlanmıyor olabilirsiniz. Elder Scrolls dunyası size hiçbir anlam ifade etmiyor olabilir. Ama oyunun kullanacağı yeni motor'un ekran resimlerinde de görebileceğiniz detay seviyesi sayesinde yakında bu motorun lisansını satın alıp bir FPS yapmak isteyebilecek bir başka firma çıkabileceği sanırız sizi ilgilendirir. Dolayısı ile konu veya tur sizi hiç ilgilendirmese de oyun dünyasındaki her gelişme aslında pek çok oyuncuyu dolaylı veya dolaysız yakından etkilemektedir. Birkaç ay çinde oynamayı umduğumuz X-Com Alliance'ın şu andaki güzel görünümünün temmelerini Unreal grafik motoruna borçlu olduğunu bir hatırlayın lütfe. Nereden ne çıkacağı hiç belli olmaz. Çunku Morrowind'de dudak harketelerine, goz kaş mimiklerine kadar ince bir detayla işlenen grafikler eminiz onumuzdeki dönem oyun piyasasındaki standartları belirleyecektir. Şimdilik herşeyin daha iyiye gitmesini bekleyip ser verip sır vermeyen ekibin dilinin çözulmesini bekliyoruz.











ALONE IN THE DARK 4

Firma: Infogrames   Çıkış Tarihi: 2001   Tür: Adventure

Bit pazarlarına nur yağmaya başlayacağını düşünüyoruz çünkü genel bir değerlendırme yaptığımızda, oyun piyasasında, uzun zamandır devamı çıkmayan adı unutulmaya başlamış olan oyunların teker teker gelmeya başladığını görüyoruz. Bunlardan biri de Alone in the Dark serisi tabiki.

1994 yılında piyasaya herkesi fazlasıyla etkileyen bir oyun çıktı. Adı Alone in the Dark idi ve bu günkü Tomb Raider'ların, Resident Evil'ların atası olan bir oyundu. Bilgisayarların henüz 386 işlemci, Ramların 2 MB, Hard disklerin 25 MB büyüklüğünde olduğu, 3D ekran kartı fikrinin henüz keşfedilmediği bu dönemde Darkworks isimli bir geliştirici grup, altı sene sonrasının Resident Evil'leri ile boy ölçüşecek kalite ve sürükleyicilikte 3 boyutlu bir korku oyunu hazırlamışlardı. Bilmeyenler için söylemek istiyorum, oyun Resident Evil 1'e o kadar benziyor ki, Alone in the Dark'ı oynamış olanlar, Resident Evil'i oynarken hiç yabancılık çekmemişlerdir.

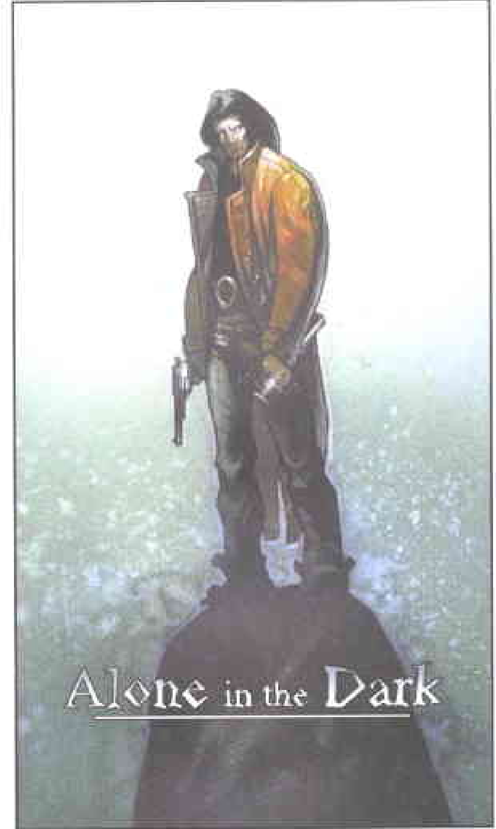
Bir dönem bütün oyunseverlerin çenelerini yere düşüren Alone In the Dark'ın gördüğü ilgi üzerine, serinin ikinci ve üçüncü oyunları da çıktı ama 1995 ve 1996'da insanlar RTS gibi yıldızı yeni parlayan oyunlara rağbet etmeye başlayınca, Alone In The Dark serisi kendisini daha fazla geliştiremedi ve olayın cıvığını çıkartmadan, efendiliğimizle çekilelim ortamdan gibi saygıya layık bir hareketle ortadamdan uzaklaştı.

Ancak 3D aksiyon oyunlarının altın günlerini yaşadığı bu dönemde hep bir eksiklik vardı içimizde. Alone In the Dark serisinin 4. oyununun haberini birkaç ay önce alınca eksikliğin unutmuş olduğumuz efsanevi oyundan kaynaklandığını hatırladık.

Eski dost Edward Carnby isimli dedektifin, eski bir evde ruhlarla, zombilelerle ve bin bir türlü şeytanla kapalı kalmasından sonra hepimizin kalbine yerlesen Alone in The Dark tekrar oyun dünyasında dönerken, ilk oyunda yakaladığı atmosferi ekranlara tekrar taşıyacağını iddia ediyor.



3 boyutlu arka planlar ve karakterlerle donanmış olarak geri dönecek oyunda, bol bol keşif imkanı ve bilmece bulunacağı ilk gelen haberler arasında. Gerçi şu hali ile Resident Evil gibi rakiplerinden pek farklı bir şey vaad edemese de, Alone in the Dark serilerinin bir karakteristiği olarak, ses, müzik, kurgu ve sunumun harika bir birleşimin den oluşacak bu oyunu oynamak için değil, seyretmek için bile alanlar olacaktır. Çünkü bu serinin arkasındaki ekip daha önceki işlerinde oyunları sinema filmi tadında oyuncuya sunmuş ve herkesin kalbini kazanmıştı. Tekrar aynı hileye başvuracaklarından emin olduğumuz Darkworks'un bu planlarından elbette şikayetçi değiliz.



Bu kez Edward Carnby'den başka karakterleri de yönetebileceğimiz oyunda, senaryonun her karaktere göre farklılıklar gösterecek olması oyuncunun oyundan sıkılmasını da önleyecek gibi görünüyor.

Bekliyoruz

Bir zamanların mucizevi oyunu Alone in the Dark'ın yeni oyununu merakla bekleyin. Çünkü bu seri en azından son bir şansı hakediyor, ama bize soracak olursanız karşımıza çıkacak oyun rakiplerini piyasadan silinme tehlikesi ile karşı karşıya bırakacaktır.





RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Firma: Activision/ID Yayın tarihı: 2001 Tür: FPS

Bu gün çoğumuzun deliler gibi oynadığı ve oynarken de zevkten dört köşe olduğu FPS'ler hakkında biraz bilginiz var mı? Counter-Strike oynamanızı sağlayan mucize nedir? Ya da RPG, Strateji oyunları FPS tadında oynayabilmemiz nasıl mümkün olabildi?

1992'de her şey olağan şekilde ilerlerken ve "ciuv ciuv" seslerle uzay gemileri sağa sola koşuşturup bolum sonlarındaki bosslardan dayak yerken, ID isminde adı sanı duyulmamış bir firma, sebil babında bir oyun çıkartıp adına da Wolfestein 3D koydu. Ilk başta kimsenin fazla ilgisini



çekmedi çünkü oyun shareware olarak dağıtılıyordu. Yani neredeyse beleş bir oyundu. Kimse oyunu ciddiye alıp yüklemeye bile tenezzül etmemişti ama yükleyenler çok büyük bir süprizle karşılaşmışlardı. Tarihin ilk gerçek anlamda First Person Shooter'ı karşılarında duruyordu. O anda kimsenin "Aman Allah'ım bu tarihin ilk First Person Shooter'ı" diye mırıldandığını sanmıyorum ama benim dudaklarımdan çıkan cümlelerin hemen bir arkadaşıma telefon açıp, oyunu yüklemesini söylemek olduğunu hatırlıyorum. Ayrıca bu gelişmenin bu kadarla kalmayacağını ve artık bilgisayar oyunlarında bu oyun sayesinde inanılmaz gelişmeler yaşanacağını eklediğimi de hatırlıyorum ki, hemen bir kaç sene içinde Doom ve benzerleri piyasayı kaplamışlardı bile.

Elbette ID'nın diğer oyunları Doom ve Quake zaman içinde piyasadaki üstünlüklerini sürdürdüler ama gelişen teknoloji ile başka yapımcılar da yaratıcılıklarını konuşturdular ve Half-Life, Unreal gibi oyunlar Quake'ı solladılar. Id ise şu sıralar Activision ile birlikte kaybettiği üstünlüğü geri kazanmak için gizli bir planı hayata geçirmek üzere. Bir alman karargahında esir tutulan Amerikan subayının kaçış öykusünün anlatıldığı Wolfestein 3D'den neredeyse 8 sene sonra ID bu kez Return to Castle Wolfestein isimli oyunla "dönüşüm harika olacak" isimli şarkıyı mırıldanıyor (bu espiriyi çok yapmaya başladım-cem)

Bu kez gizli bir amerikan ajanı olarak Wolfestein kalesine geri dönecek olan askerimiz, Himmler'in gizli planını hayata geçirmesini engellemek için akıl almaz düşmanlarla savaşacak. Zaten çk geçmeden de anlaşılacağı üzere Almanlar, ölen askerlerini diriltmeyı ve ölü askerlerinden Elit bir zombi ordusu kurmayı başarmak üzeredirler. Bu kez ilkinden biraz daha uçuk bir ko



nusu olsa da Quake III motorunun geliştirilmiş halı ile karşımıza çıkacak oyunda ikinci dunya savaşı silahlarını kullanıp, Hoolywood tarzı bir casusluk-bilim kurgu senaryosunu oynamaktan hoşlanacağız gibi görunuyor. ID'nin bu gune kadar yaptığı oyunlarda (ki zaten hepsi aynı oyunun devamı sayılır) yakaladığı başarıyı ve işlerindeki titizliği düşünürseniz Return to Castle Wolfestein'de önümüzdeki dönemin hitlerinden biri olacağı anlaşılır.

Elbette oyun bir ID yapımı ve teorik olarak (hatta pratik olarak bile) Quake III'un devamı niteliğinde olunca, ister istemez insanın aklına Multiplayer ve deathmatch kelimeleri geliyor. Emin olabilirsiniz ki ID'ciler, bu oyunun da multiplayer arenalarda deli danalar gibi oynanması için elinden geleni yapıyorlar. Ama burada bir parantez açıp, ID'nin, Quake serisinde on plana çıkardığı Deathmatch modunu hiç sevemediğimi itiraf etmeliyim. Ne zaman ki hayatıma Unreal Tournament ve daha da iyisi Counter-Strike girdi, kendimi yılların özlemi ve sussuzluğu ile kana kana su içen bir divane gibi hissettim. Multiplayer arenlarda Multiplayer'in sadece önüne her çıkana ateş etmek demek olmadığını da insanlar kısa sürede öğrendiler ve takım oyunlarının zevkini aldılar. Umuyoruz ID'nın de kafasına yakında bir taş düşer ve bu yeni oyunda insanları takım olup taktik yapma zevkinden mahkum bırakma yanlışından vazgeçerler. Bekliyoruz ID. Gözümuz üzerinde.



Ayın Meraklı Okuyucusu

LEVEL kadın düşmanı bir dergi mi? Neden durmadan yazılarınızda kızları eleştiren ifadelere rastlıyoruz?



Sinan: Bu aralar kadın denilince aklıma sadece Yaylalar Yaylalar isimli güzide türkümüz geliyor. Hani şu "Komşuuu kızını zapteylee, Yaylaaalar Yaylaaalar" şeklinde ilerleyen parça. Planlı tatbikatlardan Karadeniz Tilkisi 2000 bu ay oynadığım oyun oldu. İtirazı olanın kafasına havan mermisi düşebilir.



Tuğbek: Bence Level'ın böyle bir sorunu yok. Cem'in böyle bir sorunu var. Sanırım kızlarla uğraşmayı seviyor ve elinde olmadan olayı abartıyor. Bunun sebebi çocukluğuyla ilgili olsa gerek. Ama sizi temin ederim Cem tam bir centilmendir. Bugüne dek tek bir bayana kabalık yaptığını görmedim.



MadDog (Sırlar perdesinin ardındaki adam, kalbimizdeki kahraman): Kadın düşmanlığı mı? PUAHAHAH! Güldürmeyin beni. Biz insanları medeni kılmaya çalışırken bu nasıl bir itham şimdi? Karanlık güçlerin ve rakiplerimizin provokasyonuna gelen okuyucularla mı karşı karşıyayız yoksa? PUAHAHAHHAAA! Şimdi çatlayabilirim gülmekten.



Onur: Öncelikle bayan okuyucularımızdan yandaki resmim için derin derin özürdilerim. Göz zevkinizi bozmaya hiç hakkım yoktu fakat gelen ilgiden artık sıkılmış olarak size bunu layık gördüm. Arkadaşlarımızın kadınları eleştirmesinin aslı size dergimizle eğlenceli vakit geçirtmeye ve biraz katılımınızı sağlamaya çalışmaktır. Yazıların içeriği de görev bilinci ve aşkından kaynaklanıyor olsa gerek.





Cem: Kadın düşmanı değiliz, kız arkadaşlarımızı kazanmaya çalışıyoruz. Diyalektik nedir bileniniz var mı? Kimsenin bahsetmediği karşıt bir görüşü tartışmaya sokarak sağlıklı bir çözüme ulaşılmasına yardımcı olmaya çalışan insanlar Avrupa'dakinin aksine bu civarlarda genellikle pek anlaşılmıyorlar ne yazık ki. Yazıları ile en çok göze batanın ve tepki çekenin ben olduğumun farkındayım ama bu bana gurur veriyor. Ne de olsa, iyi bir yazar, yazdıkları ile dünyayı ayağa kaldırabilendir. Ama şu çok acı ki, "tartışma" ve "kavga"nın bir tutulduğu bir diyarda yaşıyoruz dolayısı ile sorunlarımız hep çözümsüzlüğe mahkum kalıyor.



Serpil: Eveet, derginin tek "kadın" yazarı olarak kendimi ciddi şekilde bu sorunun sorumluluğu altında hissettim şimdi. Bana kalırsa Level kadın düşmanı filan değil, yani en azından ben değilim. Bu konuda aramızda eleştirilebilecek tek kişi Cem, nedenlerini siz de biliyorsunuz. Onun da kadınlarla sürekli niye uğraştığı konusunda da kesin bir fikre sahip değilim. Belki soru şöyle olmalıydı: CEM kadın düşmanı biri mi? Bu durumda cevabım şu olacak: Hiç farketmez!



Batu: Kadın düşmanlığı mı? Sataşmalı yazılar yazan ve en göze batan Cem var aramızda ama zaten yazılarında bizimle de alabildiğince dalga geçiyor. Hakkımızda yaptığı fotoromanları okuyoruz. Ama biliyoruz ki bizi çok seviyor. Sevdiğin insanları eleştirmek, onlarla ilgilenmek veya şakalaşmak aslında çok hoş bir jesttir. Keşke hepimiz bu kadar hoş ve yaratıcı bir şekilde gösterebilsek sevgimizi, sevdiklerimize karşı. Bir itirafta da bulunayım, bütün ay Pokemon oynadım. İncelememi içeride okuyabilirsiniz.



Kadir: Dergimizde yazan herhangi birinin kadın düşmanlığı gibi cahilce bir davranış biçimini savunabileceğini düşünmek bile bizi yeterince tanımamanın bir ürünüdür diyorum. Elbette kadın ve erkek arasında farklılıklardan doğan çekişmeler, tatlı rekabetler veya sürtüşmeler olacaktır ama farklılıkları yüzünden başkalarını küçümsemek, onları mağdur etmek, hem bir ayıp, hem de medeni ülkelerin anayasasında yer alan ve çok ağır cezası olan bir suçtur.



Gökhan: Yer ve mekanı atıyorum ama örneğin Boğaziçinin bir dans partisinde tüm dertlerinizden uzaklaşmış karşınızdaki partnerinizle kendinizi ritime bırakıp dans ettikten sonra, adınızı söyleyip çalıştığınız derginin LEVEL olduğunu belirttiğinizde, karşınızdaki güzel tarafından kadın düşmanı olmakla suçlanmak ne kadar acıdır ben bilirim. Artık gerçek açıklık kazanmalıdır.

Başlıyoruz

36 sayfa boyunca 23 oyun incelemesi sanırız derdinize deva, acınıza ilaç, kelinize merhem olacaktır. Piyasaya çıkan en son oyunların incelemeleri, siz önünüzdeki raflardan oyunları tezgahtar da cebinizden paranızı almak isterken en büyük yardımcınız olacak. Bu ay, bir sanat eleştirisi dergisi olduğumuz ulusal televizyonlarca da onandı ama siz yine de bize alış veriş rehberi gibi de bakın. Bir oyun için harcanacak paranın ve boşa gidecek azıcık emeğin zararından bile kurtarabiliyorsak sizi mutluluklar bizim oluyor çünkü.



TOP 10

PC		Playstation	
Starlancer	24	Fear Effect	26
Euro 2000	21	Gran Turismo 2	21
Gun Ship	19	Resident Evil 3	20
Championship 2000	12	Parasite Eve 2	18
Shadow Watch	11	Medievil 2	14
Sims	9	Virus	11
Imperium Galactica 2	8	Tarzan	10
Heroes III: SoD	6	Legend of Mana	7
Lemmings Revolution	4	Final Fantasy 8	5
Quake 3	3	Driver	2

classic

GROUND CONTROL

Çatışmanın ortasında olmak!

Yapım: Massive Entertainmant Dağıtım: Sierra Studios Tür: 3D RTS Bilgi İçin: www.groundcontrol1.com

Yüzbaşı, gergin bir ifadeyle, güneşin altında uzayıp giden ufuğu süzdü dikkatle. Gözleri ufak bır toz bulutuna takıldı doğu kanadında. Bu, düşmanı arkadan sarması için gönderdiği ağır zırhlı komando birliğinin eseri olmalıydı. Birkaç saniye sonra, telsizde istihbarat subayının sesi belirdi. Doğudan onlara yaklaşmakta olan duşman zırhlıları radarda belirmişti. Durbününü doğuya doğrulttu. Evet, bir bölük düşman tankı üzerlerine geliyordu. Doğuya gönderdikleri komanda birliği, bu tanklar tarafından yok edilmiş olmalıydı. Birkaç saniye sonra bütün takım doğuya dönmüş ateşe başlamıştı. Ağır tanklar, uzun menzilli toplar, piyadeler... Yergök, mermi ve boş kovan ile dolmuştu. Arada bır duşmanın top mermileri de grubun üzerine duşmüyor değildi ama, barız ateş üstünlüğü karşısında hiç şansları yoktu. Bir dakika sonra düşmandan geriye kalan; dumanı tüten, taze, sıcak hurdaların arasından koşarak gelen birkaç zırhlı asker gözlerine çarptı. Doğuya gönderdikleri komandolardı bunlar. Ama biraz az görünüyorlardı. Telsize sarıldı yüzbaşı. "Rapor ver asker," dedi. Hiç gecikmeden rapor geldi. "Düşmanı arkadan çevirmiştik komutanım. Ama bizi fena vurdunuz..."

Ateş ettiğiniz yere dikkat edin

Sierra Studios'un yeni oyunu Ground Control bugüne kadar



herkesin korku ile yaklaştığı 3D real-time stratejilere yönelik ılk cesur denemesini Homeworld ile yapmıştı. Homeworld'un, sıkı ve iyi düşünülmüş kontrol sistemi sayesinde oynanabilirliğinin çok yüksek olması, görsel ve ışıtsel efektlerinin üzerinde dikkatlice çalışılması sayesinde geçen yılın en iyi oyunlarından biri olduğunu gorduk. Homeworld, 3D RTS'lere karşı olan onyargı duvarlarımızı sarsıp, tuğlaları yerinden oynatmıştı.

3D real time stratejilere hala ısınamadıysanız, Sierra'nın size bir sürprizi daha olduğunu söyleyelim hemen. Bu ay sıcak sıcak piyasaya sürülen Ground Control, RTS severlerin zaten uzun süredir beklediği bir oyundu ama, kimse bu kadar iyi olacağını tahmin etmiyordu!

Peki gerçekten de, iddia edildiği kadar harika bir oyunla mı karşı karşıyayız? Acımasız eleştirimiz işte burada başlıyor. Oyunu patır kütür oynamaya başlayıp da acemilikten kendi adamlarını kendi mermilerinizle vurmaya



başlamadan önce, şu yazdıklarımıza bir göz atmanızı öneririz.

Senaryo helvadaki irmiktir.

İyi bir oyunun ilk çıkış noktasının senaryo olduğunu gorduk şu kısacık hayatımızda. Half-Life, Homeworld gibi oyunlar senaryolarının çekiciliği ile ünlerine ün katan oyunlardan sadece ikisi ve en son örnekleri. Sierra'nın senaryolu oyunlara gösterdiği özel önemi Ground Control'u yükler yüklemez anlıyorsunuz. Gelecekte geçen oyun, iki farklı siyasi görüş arasındaki savaşı konu alıyor. Siz bu savaşta düşük rütbeli bir subay olarak aksiyona dahil oluyor ve kendinizi geliştirerek düşmana kan kusturmaya çalışıyorsunuz. Elbette bu kadar genel bakıldığında konu çok bildık gelse de görevler arasında komutanlarınızla geçen diyaloglarda savaşı, surprizleri, ihaneti, insanların harcanabilirliğini okuyorsunuz. Ancak yine de gözden kaçmayan küçük ayrıntılar var kı, midenizin bulanmasını engelleyemiyorsunuz. Elbette, "oyun şoyle olmalıydı boyle olmalıydı" demeye başladınız mı, olması gerekenlerin sonu gelmez. Ama yine de Ground Control'ün senaryosunun Home World ya da Half-Life kadar güçlü olmadığını itiraf etmek lazım. Oynarken "keşke" dediğiniz anlardan biri de diyalogların etkileşimli olmayışı. Yani, senaryonun ilerleyişine biraz etki etmek her oyuncuyu mutlu edebilecek bir ayrıntıdır ama, nedense birkaç basit "if... then" dongusü ile programa eklenebilecek etkilesimli senaryo oyunculardan esirgenmiş. Olmadı Sierra! Gerçi, Sierra sadece dağıtıcı, eleştiri oklarının yonu geliştiriciye donuk olmalı gerekir diye düşünebilirsiniz ama, Sierra'nın oyun dünyasının en eski dağıtıcılarından biri olduğunu ve artık oturmuş bir üne sahip bulunduğu, kutunun üzerinde eşşek gibi Sierra Studios yazan bir oyunun oyuncular tarafından tereddütsüz alındığı hatırlanırsa Sierra'nın da geliştiricilerinin oyunlarına biraz etki etmesi beklenir. (Bunu adı sanatçının eserini değiştirmeye zorlamak değil, oyunculara daha oynanabilir oyunlar sunmaktır.) Neyse, buna da katlanacağız.

Oynanış helvayı ısıtan ateştir

Görev bazlı bir oyun olan Ground Control'da, aldığınız brifingle birlikte görevde kullanacağınız askeri birlikleri konfigure



edebileceğiniz bir ara ekrana ulaşıyorsunuz. Diğer RTS'lerden farklı olarak, Ground Control'da, "oraya bina kur, buradan kaynak topla, şuraya fabrika kur, şu kadar asker, tank üret, düşmanın üzerine sür, bu arada geri dön, kaynak toplamaya devam et" türü bir oynanışın esiri değiliz. Her görevde kullanacağınız birlikleri, görevin en başında belirliyor, tüm özellikleri ile oynayıp indirme gemisine yüklüyorsunuz ve görev başlar başlamaz haritanın uygun bir yerine indiriyorsunuz. Bu noktadan sonra, içinde sizi taşıyan özel zırhlı personel taşıyıcınız ile diğer birlikler savaş alanında yalnızlar. Tabii ki başlarında siz varsınız ve bütün amacınız görevinizi başarmak için dikkatinizi çarpışmaya yöneltmek. Kontrol ise son derece basit. Alışılmış RTS kontrollerinin üzerine yeni bir şey eklenmemiş ama üç boyutlu alandaki kamera açılarının kontrolü o kadar kolaylaştırılmış ki, oyunda kendinizi, adamlarınızı veya kontrolünüzü kaybetmeniz son derece zor. Pek çok 3D RTS'de kamera kontrolünün insanı çileden çıkarmasının en büyük nedenlerinden biri, birazcık döndürmek istediğinizde kameranın alıp başını gitmesi gibi sorunlardı. Yani ok tuşuna hafifçe bastığınızda bile ekranın neredeyse fırıl fırıl döndüğü veya bakmak için sağ oka bastığınızda sol üst köşeye doğru bir açı yapıp sonra birkaç saniye için doğru ilerleyip andan sola açı yaparak, yukarı döndükten sonra iki saniye sonra aşağı arka köşeye doğru depar yapan kamera hiç anlamadığınız şekilde başladığınız noktaya geri döndüğünde kafayı yememek için oyunu kapatırdınız.





Ama şimdi hakkını vermek lazım ki Ground Control, bu kontrol zorluklarını çok basit bir formülle yenmiş görünüyor. İnsan aklının anlamakta güçlük çekeceği hareketler yapmak yerine, kamera çok basit şekilde, sağa, sola, ileri, geri gidip geliyor. Ayrıca yukarı ve aşağı bakabiliyor. Bir de zum yeteneği ile kendi etrafında dönme özelliği eklenmiş. Evet bunlar bütün 3D RTS'lerde olan kontroller ama, oyunda ağırlıklı olarak sadece sağ-sol, ileri-geri kontrollere yoğunlaşmanız sağlanmış. Bu da oyuncunun kafasının karışmasını engellemiş.

Grafikler helvayı yapacağınız tenceredir

Senaryo ne kadar güzel olursa olsun, grafikleri çağın gerisinde kalan hiçbir oyunun, oyuncular tarafından ilgiyle karşılandığına tanık olmadım bugüne kadar. Eski günlerde (10 yıl kadar önce) 64'ler dergisindeki Yım'ımız Murat AdanC sık sık, grafik içermeyen text adventure'ların tadının hiçbir oyunda olmadığını hararetle savunmuş olsa da artık bilgisayar oyuncularının grafiklerdeki eksikliği hiç affetmediğini gözlemliyorum. Sierra'nın da bu gerçeğin farkına çoktan vardığını hepimiz biliyoruz ve Ground Control'da bir istisna oluşturmuyor.

Aslına bakarsanız Ground Control'un haberlerinin geldiği ilk günden beri, oyunun en çok öne çıkartılan özelliğinin grafiklerinin mükemmelliği olduğunu







kabul etmek gerek. Ve oyun çıktıktan sonra da görüyoruz ki, gerçekten de görsel bir başyapıt olmaya aday bir oyunla karşı karşıyayız. Grafikler detaylı, tüm tasarımlar etkileyici. Savaşın geçtiği alanlar, bavulunuzu, çadırınızı, sırt çantanızı alıp içinde tatil yapmak isteyeceğiniz kadar etkileyici görünüyor. Dev ağaçlar, batan güneşin kızıla çevirdiği ufuktan yansıyan ışığı kesip, olağanüstü gölge oyunları yaratıyor, kırmızı toprakta ilerleyen tanklar arkalarında sadece palet izleri bırakmayıp, hatırı sayılır bir toz bulutu kaldırıyorlar. Ateş eden her birimin silahından boş kovanlar fırlayıp yere düşüyor. Mermiler havada iz bırakarak düşmanın üzerine yağıyor. Zırhların üzerinden seken mermiler ışıklar saçarak yön değiştiriyorlar. Hava birimlerinin gölgeleri, yüksekliklerine bağlı olarak değişiyor ve savaş alanının üzerinde dolaşıp gerginliği iyice arttırıyor. Kabul ediyorum, bu oyun Homeworld'dan bile iyi görünüyor.

Ses helvanın şekeri, yağıdır

Elbette, bu kadar güzel görünen bir oyunun sesinin zayıf olması kabul edilemez. Bu Matrix filmini sessiz seyretmek gibi bir şey olurdu herhalde. Ground Control'de sesler de belirli menzillere sahipler. Sesin kaynağından uzaklaştıkça şiddeti azalıyor. Üzerinde makineli top bulunan bir keşif tankına ateş ederken yaklaştığınızda önce topun sesini duymaya başlıyorsunuz. Ardından tankın motorunun sesi geliyor kulaklarınıza; biraz daha yakınlaştığınızda silahtan düşen kovanların tankın zırhı üzerine düştüklerinde çıkardıkları metalik çınlamaları, sonrasında ise taretin dönmesini sağlayan motorun hafif vızıltısını duyabiliyorsunuz. Bravo demekten başka bir seçeneğimiz kalmıyor. Maşşallah'ı da unutmuyoruz tabii.



Ground Control, yılın oyunu olabilecek kadar etkileyici özelliklere sahip bir oyun. Gerçi RTS sistemine çok büyük yenilikler getirmiyor. Sadece oyuncuyu bir zamanlama sorunu olan üs kurma, kaynak toplama derdinden kurtarıp, savaşmaya odaklıyor, birimleri, gidecekleri görevin özelliklerine göre konfigüre etmenize de olanak sağlıyor. Ama esas başarısını, görsel ve işitsel mükemmelliği ile oyuncuyu tam anlamıyla savaşın içine çekmesiyle kazanıyor. Çarpışmanın ortasında, özel personel taşıyıcınızla birliklerini yönetmeye çalışan bir kumandan gibi hissediyorsunuz kendinizi.

Multiplayer konusunda ise starcraft'ın ününü aşabilecek tek aday olarak duruyor kaşımızda.



Arkadaşlarınızla, on-line kapışmanın bilgisayara karşı oynamaktan daha zevkli olduğu muhakkak. Her ne kadar yapay zeka zayıf olmasa da eninde sonunda bilgisayar kontrolündeki birimlerin saçmaladıkları anlar oluyor ve bunlar gözünüze takıldığında multiplayer oynamak istiyorsunuz (neyse ki çok sık değil).

Gözlerinizi kapatıp satın alabileceğiniz bir oyun duruyor karşınızda. Kredi kartı kullanabilme şansına sahipseniz, internet'ten vereceğiniz siparişler birkaç gün içinde oyunun orijinaline sahip olmanızı sağlayacaktır. Oyunu beğenmeyen tek arkadaşımız olan Banu'yu, beğendiği tek oyun olan Tomb Raider ile baş başa bırakarak biz Ground Control oynamaya geri döndük. Kendisinin doğru yolu bulacağını umarak size de Ground Control'u oynamanızı tavsiye ediyoruz.

Cem Şancı

Alternatif

Warzone 2100

Sayı/Puan *Haziran 99 80/100*

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Şu anda daha iyisi yok piyasada. Grafikler çok detaylı ve görsel yönü çok kuvvetli bir oyun.

Ses ve Müzik

Seslerin belli menzilleri var. Efektler kaliteli, müzik gaz. İyi bir oyun için yeterli.

Oynanabilirlik

Kamera kontrolü basitleştirilmiş. Ara birim, askerlerinize kolayca ulaşmanızı sağlıyor. Düşünülerek dizayn edilmiş bir oyun.

Atmosfer

Kendinizi savaşın ortasında hissediyorsunuz. Savaş alanının mükemmel görünümü sizi oyunun içine çekiyor.

LEVEL Notu **94**

Kesinlikle klasik olacak bir oyun, yılın oyunu bile seçilebilir. Yapay zekada eksikleri yok değil ama, bahsedilecek kadar da değil. Oynanmayı hakediyor.

Minimum: Pentium II-233, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk, 12 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium III-500, 128 MB bellek, 200 MB sabit disk

Multiplayer: 8 max via TCP/IP

Grafik Desteği: max. 1280X1024 ve 24 bit renk derinliği (direct3D Glide Open GL)

DOGS OF WAR

Savaşın köpekleri, Rezervuar Köpeklerinden beter olur.

Yapımcı: Silicon Dreams **Dağıtımcı:** Take 2 **Tür:** RTS-Aksiyon **Bilgi için:** www.take2.de

Köpeklerden konu açmak bir yazıya başlamak için doğru mudur bilemem ama, Level'a yazdığım ilk oyun açıklamasına başka bir girişi yakıştıramadım. Yanlış anlaşılmasın, girişin nedeni ilk yazım olması değil, incelediğim oyundur. Dogs of War, Avrupada Starship Soldiers gibi efendi bir isimle piyasaya çıkan ama ülkemizdeki kopya oyun furyasında, beta versiyonu ile kopya oyun tezgahlarına yerleşen bir oyun. Orijinal oyunu ele geçirme ihtimaliniz varsa bu yazının da ilginizi çekeceğini umuyoruz. Sadede gelelim, Dogs of War'un eğitim görevini oynarken aklıma hemen Tarantino'nun Rezervuar Köpekleri filmi geliverdi. Hatırlarsanız, oldukça şiddet dolu ve kanlı olan filmde, yönetmen ihanet ve dostluk üzerine bir hikayeyi geri planında soygun olan bir senaryo ile yoğuruyordu.

Oyunu oynamaya başladığınızda da yabancı bir gezegende yaratıklardan kaçmaya çalışırken birbirlerini itip, arkadaşlarını yaratıklara yem yaparak kendisine kaçmak için zaman kazanmaya çalışan askerler ile kendi hayatını tehlikeye atarak düşen arkadaşlarını ayağa kaldırmaya çalışan askerleri aynı anda görüyorsunuz. Hemen ardından gelen eğitim görevinde ise, komutanınız sizi eğitirken, kimsenin sizi göremeyeceği bir kuytuya götürüp, uzaklarda devriye gezen bir askere nişan alıp öldürmenizi istiyor. (Bu şekilde sizin nişancılık yeteğinizi ölçüyor güya.) İşte bu tür ayrıntılar, sizi bilmem ama, bana fazlasıyla Rezervuar Köpekleri filmini hatırlattı.



3D'nin dayanılmaz ağırlığı

Dogs of War, 3D bir real time strateji diyesim geliyor ama oyun RTS ile Shooter tarzının garip bir karışımı. Evet, bunu da yaptılar sonunda. Bir oyun hem RTS hem shooter olabilir mi sorusunun cevabı da, "evet" oldu artık. Daha önce de Uprısing, Battlezone gibi oyunlarda ordunuzdaki birimlerinden birinin içinde savaşa katılıp, kendi gözünden savaşı yaşayabiliyordunuz ama bu oyunlar RTS ile Simülasyon karışımı sayılarlardı. Oysa Dogs of War'da birebir kontrolünü aldığınız askeri birimi üçüncü kişi bakış açısından ve arkadan görüyor, önündeki pointer ile yönlendiriyor ve silahını kullandırıyorsunuz. Yani Tomb Raider'deki Lara Croft'un yerine alın bir helikopter koyun, alın bir tank koyun, olmadı mı, savaş zırhlı bir trooper koyun, yetmedi mi ne bulursanız koyun. İşte karşınızda bir 3D aksiyon/Shooter oyunu. Böylece artık RTS'ler ile 3D shooter'lar da karıştırılmış oldu. Hayırlı olsun. Benim de, abimden (Cem) dolayı zorunlu olarak yıllardır çekmek, dinlemek, okumak zorunda olduğum bu oyun dünyasına dergi editörü olarak girişim bu tür devrimsel bir oyuna rastladı çok mutluyum. İnanın, gevşeyip günün stresini atmak için köpüklü küvete yattığında bile elinde on tane yerli-yabancı oyun dergisi veya orijinal oyun manualı ya da strateji guide'ı bulunan bir adamla aynı evde yaşamak zorunda kalmak insanı çok geçmeden etkiliyor. Yerlere saçılmış onlarca dergiye mutlaka gözünüz takılıyor ve ister istemez okuyorsunuz. Bir de beğenmediği dergileri parçalayıp klozete atma huyu olmasa? Kaç kere tıkandığını unuttum bile (Duygu? Sen hiç abi dayağı yemediğini hemen belli ettin okuyucumuza. Bu nasıl yazı güzelim?-Cem)

Seslerin İnanılmaz Çekiciliği

Oyundaki seslendirmenin beni etkilediğini söyleyeceğim. Daha training görevinin başından itibaren, birimlerin konuşmalarının, seslendirmelerinin diğer oyunlardan farklı olduğunu anlıyorsunuz. Kim geçmişse mikrofonun başına, gerçekten cool bir sesle konuşup, yönettiğiniz küçük askerlerin her birinin gerçekten para kazanmak için o ıssız gezegene gelmiş profesyonel kiralık askerler ya da serseri, ayak takımı olduğunu hissediyorsunuz. Ses tonunda, ölüme meydan okuyan, para için mermilerin önüne atlamaktan çekinmeyen insanlar oldukları çok açık yansıtılmış. Bu durum beni çok etkiledi çünkü genelikle hep aynı tonda ve aynı yorumla "yes sir" diyen askerlerden çok daha çekici geldi bu gerçekçilik.



Ancak oyunun en büyük eksiğinin kamera kontrolünde olduğunu da göreceksiniz. Kameraya veya kontrol ettiğiniz biriminize, özellikle de helikopterse, biraz yön vermeye kalktığınızda, kontrolünüzü ve görüş açınızı kaybetmeniz sinirimi bozdu. Ben böyle saçmalıklara fazla alışık değilim, belki de o yüzden. Cem'i bu oyunları incelerken seyrederdim ama bu kadar gereksiz zaman kaybı olabileceğini hiç düşünmemiştim. Yani, bir düşmana ateş edebilmek için pointeri düşmanın üzerinden üç dört kez geçirmek zorunda kalıyorsunuz. Bir de düşman hareketliyse yandınız. Çünkü pointerin düşmana yapışma özelliği de yok. Ateş açılmasını istediğiniz düşman birimini seçene kadar düşman zaten kuvvetlerinizin yarısını yok ediyor. Kısacası bu oyunu fazla tutmadım ben. Kusura bakmayın ama Cem beni önyargılı olmakla suçlasa da ben bir kez daha düşüncemin doğru olduğunu anladım. Oyunlar, paketlerinde veya dergilerdeki resimlerde durduğu gibi durmuyor. Duranını bulursanız hiç kaçırmadan oynayın. Bana da haber verin.

Duygu Başkaya

Alternatif	
Warzone 2100	
Sayı/Puan	Haziran 99 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Grafikler çok etkileyici görünüyor. 3D özelliği ile savaşın içine girebiliyorsunuz. Patlama, duman, parçacık efektleri göz dolduruyor.

Ses ve Müzik
Seslendirmenin başarısı tartışılmaz. Konuşmalar oyunun havasını tamamen değiştiriyor. Müzik çok ahım şahım değil.

Oynanabilirlik
Neredeyse imkansıza yaklaşıyor. Kameranın çok fazla oynak olması hiç hoşuma gitmedi. Savaşırken, sizin de hoşunuza gitmeyecek.

Atmosfer
Televizyonda dikiş nakış programı seyretmeyi oynamaya tercih edebileceğim bir durumdayım.

LEVEL Notu %68

Tüm özellikleri iyi ama kamera kontrollerinin zorluğu nedeni ile oynanması imkansız hale gelen bir oyuna not vermek hayatımın en zor işi olabilir.

Minimum: Pentium II-233, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk, 12 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium III-500, 128 MB bellek, 200 MB sabit disk

Multiplayer: 8 max via TCP/IP

Grafik Desteği: max. 1280X1024, ve 24 bit renk derinliği (direct3D,Glide,Open GL)

TACHYON - THE FRINGE

Aloooo, Houston? Kardeşim icad edin artık şu canına yandığımın uzay gemilerini falan ama yaa!

Yapım: Novalogic **Dağıtım:** Novalogic **Tür:** Uzay simülasyon **Web:** www.novalogic.com

Yahu nedır, atla deve mı yani? Tamam, kalkıp size yarın Enterprise-E modeli gemileri tanesi elli dolardan piyasaya çıkarın demiyoruz, ama insaf be yahu! Daha 1950'li yıllarda kafa ütüleyip duruyordunuz, "On sene sonra Mars'ta koloni kurmayanı eşşekler kovalasın!" diye... Eeee? Sene oldu 2000, siz hala mutluluk çubuğuydu, iktidar hapıydı, şuydu, buydu dıye ıpe sapa gelmez şeyler icad edıp duruyorsunuz. Yahu zaten gezegenin nüfusu almış yürümüş, niye böyle saçma sapan işlerle uğraşıyorsunuz kardeşım? Nooldu, bir yaygara kopardınız ışık hızını 300 kat geçtık falan dıye oyle birden? Geçtiniz de bana mı geçtiniz? Parçacık hızlandırıcıda garıban fotonu enerji yükleyip deli danalar gibi koşturmak kolay, peki aynı şeyı uzay mekiğıne de yapabilecek mısınız bakalım? Hemen yarın Alpha-Draconis'e bir keşif gemisi gönderebılecek misiniz cart diye? Hayır, yani bunları yapıp da bizden saklıyorsanız çok ayıp edi yorsunuz ama! Yahu zaten dünyayı paylaşmaya çalışırken canına okuduk, şimdi sıra uzayı paylaşma kavgasına mı geldi? Kocaman evren be, nesini paylaşamıyorsunuz? O bir şey değıl, yarın obür gün elin adamı kalkıp gelecek "Bakalım bu dünyalılar ne ayak?" dıye, rezil rüsva olacağız iyice. Yapmayın gözünüzü seveyim, manyak mısınız nesiniz?...

Tesis yok baba, alt yapı yoookkkk!...

Ah canına yandığım, biraz maddi imkan olsa da barı kendim şu gemi tasarımlarım üzerinde bir çalışabilsem... Ama yok işte, vermeyınce mabut, neylesin Sultan Mahmut demişler, ben ne edeyım, nerelere gideyım?... En canımı sıkan da ne biliyor musunuz? Oturup saatlerce atmosfer dışına uçak gibı çıkıp donebilecek ucuz bır uzay gemisi uzerine kafa patlattıktan sonra, donup bu bilimkurgu filmlerini, oyunlarını, kitaplarını falan gormek... Gerçekte sizin için Taksim'den Beşiktaş'a gitmek bile anasının gözü kadar zorken, bir bakıyorsunuz, adamlar filmde beş dakikada beşyüz ışık yılını aşıvermiş! Çok kolaydı sankı! Bu kadarla kalsa iyi, bir de bunun bilgısayar oyunları yönü var. Günlük yaşamda ekmek parası kazanmaya çalışan garıban bir editorü oynarken, bırkaç tuşa basarak birdenbıre kendinizı uçsuz bucaksız uzayda buluyorsunuz. Hem de altınızda marifetli bir uzay gemisi, cebınizde krediler ve rotanızı çevirebileceğiniz her yerde sizi bekleyen yeni maceralarla dolu bir uzayda! Bir an kendı halinde o sistemden bu sisteme sürüklenen yalnız bır gezgin, bir an filolara kumanda eden ve milyarların kaderini belirleyen kahraman bir avcı pilotu oluyorsunuz. Eh, tabiı kı oyun bitip de sokağa çıktığınızda gerçeği size son derece acı bir biçimde hatırlatmayı bekleyen bır sürü insan oluyor.



Kalk gidelim Sadabâd'e...

Neyse, bu kadar şarladığımı duyan da uzay oyunlarını sevmiyorum sanacak, ama alakası yok, sadece ıstim bırakıyordum. Yerçekımine mahkum olmak insanın sınırlarını bir hayli yıpratabılıyor doğrusu. Şimdi, bakalım elimizde ne var? Ah evet, Tachyon: The Fringe, yeni bır gun, yeni bır uzay oyunu. Jack Logan merkez sıstemlerde oldukça ünlu olan bır pilottur, hayatını da gemisını ve yeteneğini kiralayarak kazanmaktadır. Boyut kapılarıyla bağlı koloniler arasında seyahatin olağan olduğu bır çağdır bu tabıı ki, ve kaçınılmaz olarak dev şırketlerın kâr kavgaları zaman zaman çatışmaları kaçınılmaz kılar. Logan bırgün yeni bir iş alır ve hayatı hiç ummadığı biçimde değişir. Çok mükemmel bır tuzağa düşer, görünürdeki tek suçlu olarak yargılanır ve kanunsuzluğun hüküm sürdüğü "Fringe" bölgesine sürgün edilir. "Fringe" bilinen uzayın sınırlarındaki kolonilerden oluşmaktadır, burada belasız geçen günler resmi bayram ilan edilmektedir. Ne var ki herkes hergün çalışmak zorundadır, çünkü bu bolgede hiç resmi bayram ve de tatil yapılmamaktadır.



Büyük uzay istasyonları...

Tachyon acayip şekilli bir sürü uzay gemisine ve devasa uzay istasyonlarına bayılanların seveceği bir oyun. Özellikle Fringe bölgesi pek çok terkedilmiş istasyon ve asteroid kuşağı içeriyor. Ama aynı zamanda bol miktarda kana susamış korsan klanı da buralarda hüküm sürüyor, yani or-



tam oldukça neşeli. Oyunda kabul edilen ve başarıyla bitirilen her görev bol para anlamına geliyor, para da daha iyi gemi ve silah demek oluyor. Daha iyi bir gemi ve güçlü silahlar ise her zaman ki gibi daha uzun ve sıhhatli bir ömür sürmenizi sağlayabiliyor. Ne hoş bir sistem değil mi? Oyuna ilk başladığınızda iki geminiz ve bol paranız var tabii, ama Fringe'e sürgün edildiğinizde hükümet cebinizdeki güvelere bile el koyuyor. Sonuçta da en büyük marifeti dağılmadan bir arada kalmayı başaran bir gemiyle uçmak zorunda kalıyorsunuz. Senaryonun akışındaki bu acımasız değişim oyuna bir miktar tad katıyor tabii, ama en azından verdikleri gemi bir salyangozdan daha hızlı gidebilirdi. Ayrıca genel olarak oyundaki gemi tasarımında eksik olan bir şey var, o da gösterişli ve güçlü silahlar. En sağlam silahlarla hedefe salvo ateş açtığınızda bile o muhteşem "Şimdi Canınıza Okudum İste!" duygusunu yakalayamıyorsunuz. Starlancer ya da Privateer 2 ve hatta X-Wing oynarken bile o "ateş açma" hissi çok daha iyi yaşanıyor.

Uzayın dibini kim bulmuş ki?

Tachyon özellikle grafik açıdan iyi olması için çok uğraşılmış bir oyun, ne var ki bazı önemli eksiklikleri var. Grafikler Starlancer gibi bir oyunla kıyaslandığında, ki bunun olması kaçınılmaz, oldukça sönük kalıyor. Herşeyden önce istasyon gibi büyük nesnelerin çiziminde kullanılan kaplamalar yakın mesafeden oldukça kötü görünüyorlar. Tabii GeForce 2 gibi üstün yetenekli bir grafik kartı sayesinde daha "pürüzsüz" grafikler elde edilebilir, ama henüz çoğu kullanıcıda bu yok. Oyunda ayrıca hani o her uzay simulasyonunda olması gereken



"derinlik" hissi de oldukça zayıf kalmış, nedense tüm oyun alanı bana çok düz ve iki boyutlu göründü. Bunda sanırım kullanılan kaplamaların rolü çok büyük, genellikle pastel renklerin seçilmiş olması derinlik hissini bir hayli öldürmüş. Ayrıca atış ve patlama efektleri de pek iyi sayılmaz, ama bu tarz oyunların tuzu biberidir bunlar. Oyunda devasa uzay istasyonları ve benzeri büyük yapıların kullanılmış olması belki çoğu oyuncu için iyidir, ama bence çok gerekli değil. Özellikle dev istasyonlar, etraflarındaki birçok küçük parçacık da işin içine girince, bilgisayarı bir hayli zorlamaya başlıyor. Oyunu P3-500 işlemcili, 128 RAM'li ve 32 MB TNT-2/M-64 grafik kartlı bir sistemde test ettim. Her ne kadar çok süper sayılmasa da, yine de bu sistem pek yavaş değildir ve onu oyunlar için optimize ettiğimi de söylemeliyim. Ancak oyunun pek çok noktasında, özellikle de istasyonların etrafında ve asteroid kuşaklarında çarpışırken, sistem oldukça yavaşladı, bunun sebebini de tahmin edebilirsiniz sanırım.

Laser, Photon, Gauss...

Oyundaki bir diğer zayıf nokta ise aslında artık çok alışılmış bir problem, kötü yapay zeka. Her ne kadar yapımcılar düşmanların "çok akıllı" olduğunu iddia etse de, niyeyse en son karşılaştığım korsanlar ben enselerinde yumurta pişirirken beni "düşman" olarak algılamakta zorlandılar. Yani, bir adamı düşman olarak kabul etmeniz için size kaç el ateş etmesini beklersiniz ki? Hem de tescilli bir korsansanız! Genellikle yapay zeka pilotların tüm yaptığı afterburnerlarını ateşleyip etrafta uçuşmaktan ibaret, tabii çoğunlukla bu sizin kiralayabildiğiniz yardımcı pilotlar için de geçerli oluyor. Neyse, uzun lafın kısası, Tachyon iyi oyun, hoş oyun, ama nedense benim gibi bir uzay manyağını bile pek sarmadı. Nasıl desem, o atmosfer maalesef bu oyunda yok. Alın oynayın tabii, ama beni pek sarmadı, sanırım ki çoğunuz da son göreve dek gitsin.

Mad Dog

Alternatif

Starlancer	
Sayı/Puan	Haziran 2000 80/100

İkinci Görüş

Mad Dog sağolsun, oyunu elimizden kaçırırcasına alıp götürdükten sonra bir müddet budalalar gibi sağa sola bakındık ama sonra ikinci bir kopya alıp oyunu test etmeye başladığımızda gördük ki oyundaki gemiler ve uzay istasyonları gerçekten "büyük". Bu açıdan Starlancer'de yakındığımız bir konunun Tachyon'da çözüldüğünü görüyoruz. Ama Mad Dog'a "ayrıntılar" hakkında katılıyorum. En azından o kadar güzel ve büyük ana gemilere serbestçe inmek mümkün olabilmeliydi oysa senaryo size hangi uzay istasyonuna inip kalkmanız gerektiğini söylüyorsa sadece ona dock edebiliyorsunuz. Hayal kırıklığına uğradım.

Cem Şancı

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Starlancer oynadıktan sonra, grafikler insanın gözüne çok düz ve cansız geliyor. Renk paletleri oyuna canlılık katacak türden değil.

Ses ve Müzik

Karakter seslendirmesi pek fena değil, ancak ses efektleri genelde oldukça sönük kalıyor. Müzikler ise varla yok arasında bir noktadalar.

Oynanabilirlik

İnsan gemileri uçurmaya çabucak alışıyor. Fakat seçilen renkler gemileri uzayda görmeyi ve vurmayı zorlaştırıyor.

Atmosfer

Jake Logan diye birinin başından geçenleri oynamak bir zaman sonra sıkıcı oluyor, oyunda da olsa kendim olmayı yeğlerim.

LEVEL Notu %79

İyi bir oyun olabilirdi Tachyon, eğer çok belirgin tasarım hataları olmasaydı. Yine de uzay gemisi kokpitlerine özlem duyuyorsanız oynamanızda pek sakınca yok.

Minimum: P2-233, 32 MB RAM, 8 MB 3D kart, 4x CD sürücü.

Önerilen: P2-400, 64 MB RAM, 16 MB 3D kart, 8x CD sürücü.

Multiplayer: Var

Grafik desteği: Direct3D

Ekstra: Force Feedback

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Ölmemek için yalnız kalmak zorundasınız.

Yapımcı Firma: Take 2 Dağıtım: Talonsoft Tür: Adventure

Garip olaylar etrafınızı sardığında önünüze iki seçenek çıkar. Bunlardan birincisi arkadaşınızdan yardım almak, diğeri ise yalnız kalmak. Her ikisi de zor ama sadece birinde yaşayabilirsiniz.

Eskiden de böyle yürürdü bu işler. Birisi yeni ve orijinal bir teknik bulduğunda diğer insanlar da onu taklit ederlerdi. Gel zaman git zaman etrafta o kadar çok kopya dolaşmaya başlardı ki artık o şey her neyse önemini kaybederdi. Tek akılda kalan şey ise onu bulan kişinin yaptığı orijinal buluş olurdu. Örnek vermek gerekirse elektrikli lambayı bulan Thomas Edison'un adını herkes hatırlarken aynı ürün ailesine dahil olan Flüoresan (yazımı bile zor) lambasının yaratıcısını pek az insan bilir (mısal ben bilmem). Orijinallikten söz açılmışken bundan sonraki bir iki paragrafta yazacağım şeyler hakkında yorum yapmayacağım. Bu basit bir oyun tanıtımı değil, bu sizi gelecekte ferah yarınlara taşıyabilecek olan kendini geliştirme yazısı. Oyunun adı Martian Gothic: Unification.

Oyunu elinize ilk aldığınızda dikkatinizi çeken ilk şey kapaktaki insanların neye bakarak bağırdıkları ki ben oyunu oynadığım süre içerisinde bunun ne olduğunu bulamadım. Kapağın arkasını çevirdiğinizde oyunun adının hemen altında bazı açıklamalar ve siz oyunu oynarken yapmanız gereken şeylerin açıklaması var. Aynen şöyle yazıyor: "Warn the crew. Stay alone, stay alive" yani; mürettebatı uyar, yalnız kal, hayatta kal. Bence bu adamlar hiç anlamamışlar, ne demek yalnız kal hayatta kal. Madem birden fazla kişiyi idare etmen gerekiyor, beraber dolaştırsana, yok illa oyunun kontrolüne uygun olması açısından adamları teker teker kontrol etmen gerekiyor.



Tamam, bir yere kadar buna uyulabilir. Hikaye ile bağlantılı bazı noktaların açığa çıkmaması açısından göz yummak ve programcıların bunu motoru zorlamamak için değil de karizmayı sağlamak için yaptıklarını düşünebilirsiniz. Yazarın yaptığı açıklamanın devamında ise şöyle bir açıklama söz konusu: Keşif mürettebatınız olay mahalline gelir gelmez birbirlerinden ayrı dururken, nasıl diğerlerine yardımcı olabileceklerini anlarlar. "Ne yani, bu ne demek şimdi?" sorusunu gözlerinizde görür gibiyim. Size bu konu hakkında bir açıklama yapayım da aklınız başınıza gelsin (kafanız daha fazla dağılmadan bazı şeylerin farkına varın yani).



Üç farklı karakteri aynı anda oynamanız gerekiyor. Bu karakterlerden birincisi karizmatik, zenci ve grup lideri olma özelliklerini aynı anda üstlenebilen Martin Karne. Güçlü, kuvvetli ve bir o kadar lafını çekinmeyen bir karaktere sahip olan Karne, bu tün grubu etrafında toplama yetisine sahip. Keşif grubu elemanlarından bir diğeri ise her grupta bulunması gereken kız karakter Diane Matlock. Güzel olmasına karşın, saçlarını kut kestirdiği için büyük bir dezavantaja sahip. Saç rengi kızıl olsa, bi de mavi göz... neyse. Şu ana kadar saydığım standart bir gruptu. Üç kişilik bu grubu tamamlayabilecek üçüncü kişi ise tabii ki bir "jester" yani halk tabiriyle şebek. Bu kişiyi de Japon Kenzo Uji canlandırıyor. Kendisinin maymun olması yanında farklı özellikleri de var. Zeki ve aynı zamanda karate bilgisine sahip.

Konu

Konu hiç bilinmeyen ve bir keşif üssü kurulan Mars gezegeninde başlıyor (ve orada bitiyor ayrı konu). Üç grup üyesi değişik bazı aksılıklerden dolayı bir araya gelememektedirler. Kaldı ki üyelere sıkı sıkı birbirlerinden uzak durmaları söylenmiştir. Şimdi, bu üyelerin aynı üste tek başına olduklarını ve beraber üssü tamir etmeye çalışacaklarını düşünebilirsiniz, hatta haklı da olabilirsiniz. Ama işler sizin de tahmin edebileceğiniz gibi hiç de sizin beklediğiniz gibi gelişmiyor. Etrafta sereserpe uzanmış bir kısım ölü beden var. Sabah güneşine doğru yatan bu beylerin bazı gelişmiş özellikleri de mevcut. Bu özelliklerin en başında bir ölüden beklenmeyecek şekilde canlı olmaları geliyor (Türkçedeki bu tür kelime oyun









larını çok seviyorum). "Nasıl olsa ölü" mantığını yürüterek iğrenerek de olsa yanlarından geçmeye çalışırken, ayağınızı bacağınızı kemirmeleri hiç de hoş bir durum değil. Böylesi durumlarda ciddi ciddi canınız yanabilir hatta ölebilirsiniz. Oyunun daha ileriki kısımlarında karşınıza çıkacak korkunç yaratıkları size söyleyerek oyundan alacağınız zevki azaltmak istemiyorum.

Ciddi Yorum

Oyun hakkında ciddi ciddi yorum yapmak gerekirse hayatımda gördüğüm en güzel oyun değil. Oyunu oynarken kendimi oyunun içinde kaybettiğimi söyleyemem. Akıcılık konusunda yorum yapmak gerekirse oyun puzzle lardan ibaret. Önünüze çıkan engelleri geçmek için gruptaki üç kişiyi teker teker kontrol edip herbiriyle ayrı birşey yapmanız gerekiyor. Bu da bir yerden sonra sinir krizleri geçirip kurdeşen dokmenize neden oluyor. Arada bir elemanlar birbirlerine espri de yapmasalar süper bir oyun olabilirmiş ama hiçbirşey mükemmel değildir. Tarz olarak değerlendirmek gerekirse oyun tam bir "Resident Evil" kopyası. Sabit bir arka plan üzerinde quake 2 motoruyla hazırlanmış bir kişiden ibaretsiniz (hatta üç). Tabi bunu bu şekilde birdenbire söyleyince kendinizi evrenin merkezindeki bir nokta olarak düşünebilirsiniz. Aman ha sakın böyle birşey yapmayın siz daha bize lazımsınız, hele gelecek ay da dergiyi alın ondan sonra istediğiniz gibi bunalıma girebilirsiniz. Hey neyse... Bunu ben söylememiş siz de duymamış olun. Bir noktaya daha deyinmeden yazıyı bitirmek istemiyorum. Oyunun grafikleri ve hareketleri her ne kadar "Resident Evil" a benziyorsa da konu tamamen "The dig". Bilmediğiniz bir gezegende bilmediğinizin başınıza gelmesi "the dig" de beni ne kadar etkilediyse bunda da o kadar etkilemedi, hatta bazen o oyunu yeniden bulsam da oynasam diye düşünmüyor değilim. Siz siz olun bu oyundan çok fazla şey bekleyerek almayın. Evet, Talonsoft yapmış olabilir ama herkes hata yapabilir. Tabi bu kadar yerden yere vurmak da bize yakışmayacağına göre biraz da iyi yönünden bakalım oyuna; Hiç değilse internet üzerinden oynanmıyor (bu sanki benim istediğim cümle olmadı). Ve başka bir özellik olarak da "Martian Gothic: Unification" ın kesinlikle bir gotik oyun olmadığını söyleyebiliriz. Bu saydıklarımızın dışında oyun kesinlikle çok başarılı (ironi yapmak güzel şey). İkinci kez düşünün, eğer alacağınız başka bir oyun yoksa alın, ilginç bir tarz olarak ilginizi çekebilir, ama sizi başına kesinlikle bağlamıyor. İngilizce ve Fransızca olmak üzere iki dil desteği mevcut. Sesler ve müzik idare eder boyutlarda ancak hareketler o kadar yapay ki koridorlarda dolaşan kahramanı bir bilimadamı değil de Pacman gibi görebilirsiniz mümkün. Sonuna doğru heyecanlanmaya başlayan bu oyunu alacaksanız sabırlı olmanız gerekiyor.

Gehenna



Alternatif	
Resident Evil 2	
Sayı/Puan	Nisan 99 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Çok başarılı değiller ama yüzüne bakılmayacak kadar da değiller. Kimi mekanlarda detaya fazla girilmiş olması güzel.

Ses ve Müzik
Müzikler son derece etkileyici. Efektler biraz vasat kalsa da, karakterlerin seslendirilmesi son derece başarılı.

Oynanabilirlik
Deneyimli adventurecilerin çözmekte zorluk çekmeyeceği kadar basit. Aksiyoncuları sıkabilecek kadar bulmaca dolu.

Atmosfer
Başlangıçta, olaya "hönk" diye girsenizde hikayeye vakıf oldukça, heyecanın da dozu artıyor.

LEVEL Notu %72
The Dig ile Resident Evil'i karıştırma çabası çok başarılı olamamış. Bir noktaya kadar türün hayranlarına zevk verebilir ama kalanlar için garanti yok.

Minimum: Pentium II 266 MHZ, 32 MB RAM, 600 MB HD Alanı directX 7

Önerilen: Pentium II 400, 64 MB RAM, 800 MB HD Alanı, directX 7, 3D hızlandırıcı

Multiplayer: yok

VAMPIRE: THE MASQUERADE - REDEMPTION

Karanlık güçlerle ve taze kan kokusuyla biraz vakit geçirmeye hazır mısınız?

Yapım:Nihilistic Software Dağıtım: Activision Türkiye Distrübitörü: Ersan Games Tür: RPG Web: www.activision.com

İnsanlar bir şey hakkında ne kadar bilgiye sahip olurlarsa o kadar çok konuşurlar. Evet, bu hemen şimdi, burada, bu yazıya başlarken uydurduğum fast-food ayarında bir vecize. Ama en azından genellikle doğru. Hele konu başlığımızın ne olduğu düşünülürse hiç şüpheye yer bırakmayacak şekilde doğru.

Açıklıyoruz...

Konumuz Vampire: The Masquerade – Redemption isimli bir oyun, yani vampirler. Sadece korku hikayelerine konu olan ve yüzyıllarca insanların tüylerini ürperten bir fenomen olarak efsaneleri ortalarda dolaşan vampirler hakkında atıp tutma sırası bana geldiği için nasıl mutluyum bilemezsiniz. Uzun zamandır bu konuya en doğru ve hassas noktasından yaklaşanın Zaga olduğunu düşünüyordum. Hatta bütün yüreğimle Zaga'nın Vampirler'inde söylenen o iki kelimenin her şeyi açıkladığına inanıyordum: "At sinaaa!" Ama bu düşünce Vampire: The Masquerade – Redemption'ı oynayana kadar geçerliydi. Artık benim için Cristof Romuald var. Bu arada, ile de hayatımda bana yol gösterecek ve örnek olacak bir vampire neden ihtiyaç duyduğumu sorarsanız cevap alamazsınız. Bilirsiniz, bu işlerin başı gizlilik...

Durun bir saniye, bu ciddi bir konuydu, niye dağıtıyorsunuz? Şimdi sessizlik... Vampire'ı ilk açtığımda kendimi Gabriel Knight'a geri dönmüş gibi hissettim ama sadece grafiklere ve kahramanımızın endamına bakarak. Onun dışında oyunun atmosferi GK'dakinden bütünüyle farklı ve ilk başta olmasa da giderek dozu yükselen bir şekilde ürpertici. Ancak şehir dokusu, iç mekanlar, renkler, doğrudan iki oyun arasında bir benzerlik olduğu hissini uyandırıyor. Aslında yok da değil. Hatırlarsanız Gabriel Knight 3'de Fransa'da bir ortaçağ kasabasına gidip sonu vampirlere dayanan çetrefilli bir sırrı çözmeye çalışıyorduk. Bu kez de oyuna Prag'da, yani yine bir ortaçağ Avrupa şehrinde başlıyoruz ve söylemeye gerek var mı, bütün hikaye vampirler üstüne kurulu. Her iki oyunda da mekanların gerçeğe uygun olarak yaratıldığını düşününce aradaki benzerlik daha anlaşılır oluyor.

..devam ediyoruz...

Vampire: The Masquerad diye bir oyun yapma fikri LucasArts'tan ayrıldıktan sonra Nihilistic Software'i kuran Ray Gresko'dan çok daha önce White Wolf'un aklına gelmişti. Ama bu bir PC oyunu değil bir masaüstü FRP'ydi. Ray Gresco'nun yapmak istediği şey ise bu oyunun geçtiği evrene dayalı bir PC oyunu üretmekti. Bütün zorluklarına rağmen böyle bir şeyin altından kalktığı için bile en başından Nihilistic'i kutlamak gerekiyor. VTM Redemption'ın ana fikrini kavrayabilmek için aslında oyunun evrenine aşina olmak gerekiyor. Birçok oyun için bunun anlamı, 'oyunun orijinalini oynamadıysanız bu versiyonundan da bir şey anlamazsınız' demek olsa da Redemption için durum öyle değil. Kendi yağıyla kavrulabilen, oyuncunun kendini yabancı hissetmesine izin vermeden gerekli bilgiyi gerekli yerlerde uygun dozlar halinde veren iyi bir öğretici.



Oyunumuz Christof Romuald adında genç bir Haçlı askerinin hikayesi üzerine kurulu. Haçlı Savaşı sırasında yara alan Christof bir gemiye bindirilip Prag'a gönderilir ve orada bir manastırda genç bir rahibe tarafından iyileşene kadar bakılır. Güzel rahibenin adı Aneska'dır ve kaçınılmaz olarak adamımız ona umutsuzca aşık olacaktır. Oyundaki ilk görevde aşkınızın gücünü bileğinizle ispatlamanız gerekiyor. "Aneska'yı yiyceeem" diye bağırarark sizi korkutan bir grup iri ve kötü çocuğa karşı biricik aşkınızı kurtarmalısınız. Oyunda karşınıza çıkacak olan yaratıkların en güçsüz ve yeteneksiz olanları haliyle bunlar. Ama henüz hiçbir deneyimi olmayan bir RPG karakteri olarak bile bu düşmanları kolayca alt edebilirsiniz. Bu ısınma turundan sonra, yavaş yavaş gerçek vampirlere ve daha zengin bir olay örgüsüne doğru ilerlemeye başlıyoruz. Zaten çok geçmeden de vampir olup kendimize yeni bir yaşam biçimi seçiyoruz. Oyunda Christof'un görünüşü daha önce de söylediğim gibi ilk bakışta Gabriel Knight'ı andırsa da aralarında ciddi farklar var. Christof bir asker için oldukça hantal bir görünüme sahip aslında. Özellikle, sürekli kambur durması ve yürürken kırmızı pelerininin vücudun yapışıkmış gibi görünmesi onu bir insandan çok kocaman bir böceğe benzetmenize neden olabilir. Hem Gabriel'in dişleri hiçbir zaman Christof'unkiler kadar sivri olmamıştı. Bir de oyunu ilk başlattığınızda karşınıza çıkıverecek bir hatayı söylemek istiyorum şimdi, yeri burası olmasa da: Oyunun kamera hareketleri kesinlikle olması gerekenden çok uzak. Oyuncunun aşağıdan yukarı bakmak ya da perspektifi değiştirmek gibi bir şansı yok. Bütün yapabildiğiniz kamerayı sağa sola döndürüp bir de kuşbakışı görüntü almak. İnsan kamerayla her şeyi yapabildiği, bütün noktaları görebildiği oyunlardan sonra Redemption'un hareketleri çok sınırlı ve ağır kamerasına iyi niyetle bakıp 'olur böyle' diyemiyor. Oyunun yarattığı beklentiler de bunu diyebilmek için hiç uygun değil, ama demek ki oluyor öyle. Oynanışa, dövüş tarzına, ara yüzüne, role-playing sistemine ve tabii kamera açılarına alışmanızı sağlayan ilk birkaç bölüm bittiğinde kendinizi ciddi şekilde hikayenin nasıl gelişeceğini merak ederken bulacaksınız. Sürekli ara demolarla desteklenen ve zaten köklerini de çok sağlam bir kaynak olan White Wolf'tan alan hikayeyi bu kadar sürükleyici ya-





pan en önemli etken senaryosu ve diyalogları.

... bitmedi daha..

İlk görevi tamamladıkta sonra çok kısa sürmesine aldanıp VTM: Redemption'ın kısa bir oyun olduğunu düşünmeyin. Tek kişilik versiyonu 60 saatten uzun süren bir zaman gerektiriyor. Zaten oyun hem çok geniş bir zaman aralığını hem de çok büyük bir dünya haritasını kapsıyor. Haçlı ordularının doğuda savaştığı 1200'lü yıllarda Prag'da başlayıp günümüz tarihine ve New York sokaklarına kadar ulaşan hikayede Londra ve Viyana gibi duraklarınız da olacak. Bu şehirlerde yol alırken çevrenize iyi bakın çünkü Nihilistic şehir dokularını olabildiğince gerçekçi yansıtmak konusunda çok özenli çalışmış. Genel olarak da bakıldığında grafikler konusunda yapılabilecek olumsuz bir eleştiri yok. Sadece şehirler değil karakterler ve bütün objeler için de çok detaylı çalışılmış. Şimdiye dek alışık olduğumuz RPG'ler gibi grafikleri geri plana atmadığı ve sanki bir first person shooter'mışçasına grafikleri ve son teknolojiyi kullanması bakımından Redemption olduk-ça başarılı.

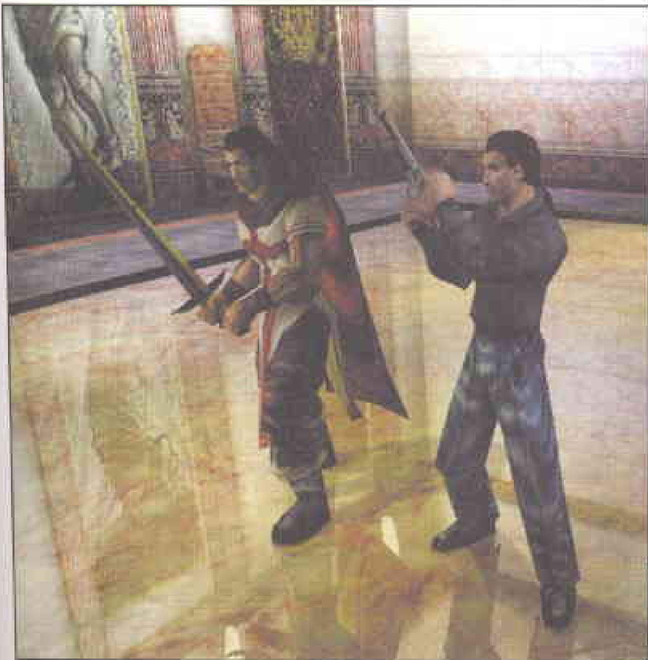
Ne yazık ki bu özenli yaklaşımı oynanışta görmek mümkün değil. Genel olarak oynanışta bir rahatsızlık ve eksiklik duygusu hiç peşinizi bırakmıyor. Benim için bunun en önemli nedeni daha önce de değindiğim gibi kamera sisteminin yetersiz oluşu. Görmek istediğiniz bir yere kafanızı çevirememek kadar rahatsız edici bir şey olabilir mi? Onun dışında fazlasıyla lineer bir hikayenin içinde yer almak, sadece karşılaşmanız gereken karakterlerle karşılaşıp, sadece girebileceğiniz kapıları açabilmek ciddi bir sınırlandırılmışlık hissi uyandırıyor. Ne kadar yol alırsanız, nereye giderseniz gidin sonuçta diğer bir oyuncudan farklı hiçbir yere ulaşamayacağınızı bilmek kötü. Oyunu single-player oynamayı tercih edenler yapay zekanın fazla yapaylığı yüzünden, multi-player'ı tercih edenlerse girebilecekleri bir çatışma bulmaya çalışırken acı çekecekler. Oyunda araştırabileceğiniz çok sayıda ve kocaman kocaman zindanlar olması çok bir şey ifade etmiyor çünkü her defasında aynı mekanı ziyaret ediyormuş hissine kapılmamak için çok az nedeniniz var. Zindanlarda dokular ve iç planlar değişiklik gösterse de karşınıza hep aynı yaratıklar çıkıyor. Geniş odalara açılan uzun koridorlarda yürüyorsunuz. Odaya girdiğinizde sizi bir grup yaratığın bekleyeceğini biliyor olmanın rahatlığı, heyecanı öldürüyor. Zindanlarda aşağıya doğru katları indikçe biraz daha zor olan yaratıklarla ve en sonunda da zindanın büyük patronyla karşılaşacağınızı biliyorsunuz. Elinizi attığınız her yerden sağlık iksirleri, para ve genellikle değersiz silahlar bulmak da bir yerden sonra can sıkmaya başlıyor. Bu oyunda sağlığınız Quake'deki kadar sık bozulmuyor doğal olarak ama doğal olmayan bir şekilde oradaki kadar çok ilk yardım alıyorsunuz.

Oynanıştaki sorunlar bu kadarla da kalmıyor. Vampire: The Masquead – Redemption'ın save sistemi bütünüyle anlamsız. Oyunu sadece belli mekanlara giderek save edebiliyorsunuz ki oldukça geniş bir harita kullanan bir oyun için bu çok kullanışsız. Bunun dışında kendi kendine çalışan bir de auto-save var ama oraya fazla güvenmeyin derim. Çünkü her yeni görüntü yüklendiğinde otomatik olarak save işlemi yapan bu sistem bütün save'leri üstüste yaptığı için bir önceki noktaya dönme imkanını vermiyor. İsteseniz de istemeseniz de hep son kaldığınız yerden devam etmek zorundasınız. Bu fonksiyonun sadece öldüğünüz anda yeniden hayata dönmek için eklendiği belli ama bir vampirin diriltilmesi için daha yaratıcı bir çözüm bulunabilirdi. Bir de yanınızda taşımayı göze adığınız sürece istediğiniz yerde, istediğiniz zaman save yapmanızı sağlayan nesneler var ama bunlar gerçekten de taşınamayacak kadar iri şeyler.

..az kaldı...

Aslında VTM yazısı burada bitebilirdi ama oyunun belki de en başarılı yanını atlamak büyük haksızlık olur; multi player seçeneği. Aslında multi-player seçeneğini başarılı yapan tek bir şey var ve onu atlayıp geçmek istemediğim şey o. Bugüne kadar görmediğimiz bir şey, bir yenilik. Multiplayer'da varolan 'storyteller' modu oyuncuya oyun üzerinde ciddi bir hakimiyet kurmak, hatta çok pratik bir şekilde kendi senaryosunu yazmak için imkan veriyor. Storyteller denen bu mucizevi "koca kafa" oyunda varolan her türlü NPC'yi istediğiniz yerde, istediğiniz sayıda üretmenizi sağlayan, cheat gibi bir şey. Yapabiği başka şeyler de var ama hala bu ilk haliyle çok yetenekli değil ve yeterince etkin olarak kullanılamıyor. Umuyoruz ki üzerinde çalışılıp daha fazla geliştirilmesi mümkün olabilsin.

Serpil Ulutürk



Alternatif

Return the Krondor

Sayı/Puan — *Şubat 99 80/100*

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Daha iyisini beklemek haksızlık olur. VTM: Redemption oyunu ilk açtığınız andan itibaren her şeyden çok grafikleriyle güven veriyor.

Ses ve Müzik

Güzel bir senaryo için yazılmış güzel diyaloglar profesyonellerce seslendirilince kusursuz olabiliyor. Müzikler biraz tekdüze.

Oynanabilirlik

Zorluk derecesi pek dengeli değil. Yapay zekanın aptallıkları karşısında gülmekten oyunu oynayamadığımız da oluyor.

Atmosfer

Brr. hava mı soğuk, ben mi ürperdim? Belki abartacak bir şey yok. Yine de ara demoları izlerken gerçekten ürperebilirsiniz.

LEVEL Notu %74

Bir White Wolf oyununun izlerini taşıyor. Sonsuza kadar oynayacağımızı ve çok seveceğiniz garanti edemem ama koleksiyonunuzda önemli bir parça olabilir.

Minimum: Pentium 233MHz, 32 MB RAM, 4X CD-ROM, 3D hızlandırıcı kart

Önerilen: PII 350, 64MB RAM, 16MB 3D hızlandırıcı kart

Multiplay: Internet ya da LAN üzerinden 4 oyuncu desteği

Grafik Desteği: Direct3D

Ekstra: EAX 2.0, A3D 2.0, DS3D



EVOLVA

Gen Avcıları

Yapım: Virgin Interactive **Tür: 3D Action** **Web: www.vie.co.uk**

Aranızda Franz Kafka'nın dönüşümünü okuyan var mı? Adam sabah uyandığında kendini kocaman bir karafatma olarak bulur ve sonrasında kitap adamın bir böcekken ne düşündüğünü anlatarak devam eder. Dünya klasiklerindendir, güzeldir, tavsiye ederiz.

Şimdi bu da nereden çıktı diyebilirsiniz. Eğer şu an açıklamasını okuduğunuz oyun dönüşüm üzerine kurulu bir 3D-Action olmasaydı inanın Kafka'dan bahsetmeyi hiç düşünmüyordum. Interplay, action dünyasına yeni bir soluk getirmeye çalışmış ve diğer ilerle-öldür mantığındaki oyunlardan biraz farklı bir çerçeve içinde güzeller güzeli bir oyun hazırlamış.

Taptaze genlerim var, buyrun

Şekil 1a: Uzak galaksilerin birinde dünya benzeri ama içinde akıllı canlı bulunmayan bir gezegene garip ve oldukça büyük bitkimsi bir yaratık düşer. Ve büyük bir hızla gezegenin dört bir tarafına kollarını budaklarını salarak gezegeni ele geçirmeye çalışır. Tabii bu ele geçirme işlemi sırasında basta dev örümcek benzeri olmak üzere bilumum yaratığın da ortaya çıkmasını sağlar. Gezegeni içten içe kemirirken bu yaratıklar da gezegende yaşayan masum ve aptal devekuşu, dev kaplumbağa ve dinozora benzer canlılara zarar vermeye başlarlar. Siz de bu olaylar olurken o gezegenin çok yakınındaki uzay geminizle olayları seyrediyorsunuzdur. Ama dev bitkinin yayılma hızına bir kaç sıfır daha eklediğini görünce panik yapma vaktinin geldiğini ve bu işi durdurmanız gerektiğini anlamanız uzun sürmez. Gezegene iner ve 4 tane "genohunter" denilen insan formunda ve organik olarak epey bir özelliği olan yaratığı kontrol ederek olaya müdahale edersiniz.



Şimdi, öncelikle şekil 1a'da gözüktüğü üzere oyunumuzun konusu belki öyle ahım şahım değildir, ama kesinlikle de klasik bir konu olduğu söylenemez. Oyun boyunca bu 4 yaratığı yönetip



ortamdaki çeşit çeşit yaratığı öldürüp bize verilen görevleri bitirmeye çalışıyoruz. Bu görevler daha çok bir yere ulaşmak, bir yeri korumak veya kocaman bir şeyi yok etmek gibi çeşitlenebiliyorlar. Oyun görünüşü üçüncü kişinin gözünden ve bu da oyuna az biraz MDK havası vermiş. Ama oyunu benzerlerinden ayıran esas özelliği görmek istersek hızla şekil 1b'ye bakmamız gerekir.

Kaç kromozomlu olmasını isterdiniz?

Şekil 1b: Oyunda yaratıkları öldürdükçe etleri ortalığa saçılacaktır. Eğer bu et parçacıklarına yaklaşırsanız sevgili genohunter'larımız etlerin DNA'larını emecekler ve kendi vücutlarına katacaklardır. Ve işte bu noktada hiç bir action'da görülmeyen bir olay gözümüze çarpıyor. Buyrun, onu da şekil 2a'da inceleyelim.

Şekil 2a: Eğer bu DNA'lar genohunter'larda olmayan bir geni içeriyorsa, o zaman genohunter'ımız o gene sahip oluyor ve yepyeni bir özellik kazanıyor. Bu özellik genohunter'ın kolunun bir bomba atara dönüşmesi olabileceği gibi hızlı koşmasını sağlayan bir gen de olabilir. Ya da yeni bir zırh oluşur; belki de sağ eliniz bir lazer olur bir anda. Eğer genlerde hiçbir yeni özellik olmazsa o zaman da o anki mevcut özelliklerinizi genişletebilirsiniz. Böylece oyun epey dinamik bir yapı almış. Her bölümde en az bir tane yeni özellik kazanıyorsunuz ve bu özelliği genellikle o görevi tamamlamak için kullanıyorsunuz. Aksi halde bölümü geçmeniz imkansızlaşıyor. Bu bir yere kadar güzelken, bir yerden sonra oyunda yapabileceklerinizi, kararlarınızı kısıtlıyor. Aslında bir action oyununda çok fazla değişkenlik beklemek haksızlık olur. Size verilen görevi paşa paşa bitirir bölüm bölüm oyununuzu oynarsınız.

Oyunda genohunter'larınızın kontrolü oldukça basit. İstediğinizi F1-4 tuşlarıyla seçebiliyorsunuz. Ve siz onları ayırma komutu ("h") vermediğiniz sürece diğer genohunter'lar sizin seçtiğinizi takip edeceklerdir. Siz nereye giderseniz onlar da oraya gidecekler, saldırırsanız onlar da saldıracaklardır. Eğer bir şey olur yüksek bir yerdeyken falan gen avcılarınızdan biri düşerse, tekrar en akıllıca yollardan en hızlı şekilde yanınıza gelmek için elinden geleni yapacaktır. Burada yapay zeka bayağı başarılı. Genohunter'ların kontrolü bilgisayar kontrolündeyken akıllıca yönetiliyor yani. Bombalarla dolu bir alandan hızla geçtiğinizde onlar da körü körüne dümdüz sizi takip etmiyorlar. Onlar da bombalara basmamak için bir süre bekliyorlar, yanlardan yürüyorlar, ellerinden geleni yapıyorlar. Basit kuklalarla dolaştığınızı değil de, ger-





çek bir avcı takımı olduğunuzu hissedebiliyorsunuz yani. Ekranın altında genohunter'ların gozunden görebilirsiniz. Yalnız buradaki görünüşün pek akıcı olduğu söylenemez. Daha çok, kare kare görüyorsunuz, yani netten bir webcamera'yla canlı bir şeyi izlemek gibi, ama en azından adamlarınızın nerede olduğu konusunda size rahatlıkla bilgi verebiliyor. Bunların dışında ekranın sol alt kısmında da önemli bilgiler var, buyrun şekil 3c'de onları inceleyelim.

Buyrun uçma ve aşık olma genleriniz

Şekil3c: Sol alttaki yeşil bar, genohunter'larınızın yaşam puanıdır. Bunları kırmızı, küçük, zıplayan ve şirin sesler çıkartan soğana benzer yaratıklara yaklaşarak arttırabilirsiniz. İsterseniz öldürdüğünuz yaratıkların etleri de bir parça enerjinizi yenileyecektir, ama bu epey yavaş oluyor. Onun altındaki kırmızı bar, atış gücünüzü belirliyor. Kendi kendini yenileyecektir. Onun yanında ise özel ateşinizi gösteren turuncu bar vardır. Eğer "shift" tuşuna basarsanız (tabii ki tüm tuşları değiştirmeniz mümkün) oradaki turuncu grafik yükselmeye başlar ve en sona geldiğinde yanıp söner. Bu durumdayken basmayı bırakırsanız o anki silahınız oldukça kuvvetli bir şekilde ateşlenecektir (silahları da sayı tuşlarıyla değiştirmeniz mümkün). Ama bu, kısa bir süreliğine, aynı anda ateş gücünüzün de düşmesi demek, unutmayın! Onun yukarısında ise çok önemli olan mavi bar var. Eğer bu bar dolarsa "m" tuşuyla adamlarınızın özelliklerini arttırabilirsiniz. Eğer yanıp sönmeye başlarsa sevinin, çünkü artık oyuna yeni bir özellikle devam edeceksiniz. (Unutmayın ki genohunter'ların topladığı genler hepsi arasında eşit bölüştürülecektir. Hepsi aynı güçte kuvvetlenecektir.) Hiç gen toplamadan da bu mutasyon ekranına gelebilir ve bir özelliğinizi düşürerek diğerini arttırabilirsiniz. Mutasyon bittikten sonra genohunter'ların renkleri ve görünüşlerinde ufak değişiklikler olacaktır.

Rica ederim, yine beklerim gen dükkanıma

Oyunun genel olarak hızlı bir havası var. Devamlı ilerliyor ve bir şeylerin peşinde koşturuyorsunuz. Öldürdüğünüz yaratıkların genlerini kendi vücuduna katıp yeni özellikler ekleme olayı çok orijinal bir fikir, kesinlikle takdir ettim. Böylesine bir fikir geliştirilip çok daha büyük ve sükse yapacak oyunlarda kullanılabilir. Mesela buradaki gibi sadece savaş öğeleri olan bir oyun olarak değil de dev bir multiplayer dünyada günlük hayatta yapılabilen her öğenin bir genin olduğu ve ancak o gene sahip birisini öldürerek o genin yaptırdıklarını yapabildiğimiz bir oyun çok tutabilir. Hatta kimi yerlerden yeni genler satın alma ve yeni genler keşfetme gibi özellikler de eklenebilir. Buna sağlam bir alt yapı da eklenirse, çok çok iyi bir on line game olabilir mesela.

Oyunun bu ana mantığı dışında gözümüzden kaçmayan diğer önemli bir öğe de grafikleri. Grafikleri daha önce oyun tasarımında tecrübesi olmayan, ama görsel efektler konusunda epey tecrübeli Computer Artworks ekibi tarafından yapılmış ve şahane olmuş. Şu kadarını söyleyeyim, bu oyunun küçük bir demosu bir çok GeForce kartının yanında GeForce'ların neler yapabildiklerini kanıtlamak için veriliyor ve günümüz teknolojisini sonuna kadar kullanıyor. (Tabii ki ekran çözünürlüğü ve detay ayarlarıyla normal bir P-II, 32ram'de oynayabilirsiniz, ama oyunun nimetlerinden de sonuna kadar yararlanamazsınız.) Sonuç olarak, bu oyun action severler için epey iyi bir fırsat.

Ve biliyorsunuz, değil mi?

Başka bir şeye dönüşmeyen tek şeyin değişimin ta kendisi olduğunu.

Gökhan & Batu



Alternatif	
Abomination	
Sayı/Puan	İncelenmedi

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Gerçi mekanlar biraz donuk ve ıssız gibi, daha zenginleştirebilirdi. Ama grafik ve detay yapısı olarak çok iyi.

Ses ve Müzik
Açıkçası ses namına kayda değer bir şey yok. Oyun boyunca çalan bir müzik ya da herhangi bir konuşma duymak pek mümkün değil.

Oynanabilirlik
İlk başta karışık gözükse de aşırı basit bir kontrol mekanizmasına sahip. 10 dakikada öğrenebilirsiniz.

Atmosfer
Her ne kadar grafikleri ve mantığı çok güzel ve etkileyici olsa da, oyun boyunca bir şeyin eksikliğini hissediyorsunuz.

LEVEL Notu %80

Action severler ya da göz zevkine önem verenler için kesinlikle alınması lazım, diğerleri başka sayfalara baksınlar lütfen.

Minimum: Pentium II-233, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk, 12 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium III-500, 128 MB bellek, 200 MB sabit disk

Multiplayer: 8 max via TCP/IP

Grafik Desteği: max. 1280X1024 ve 24 bit renk derinliği (direct3D,Glide,Open GL)

MONOPOLY

Kutu oyunlarını asla bilgisayar oyunlarıyla kıyaslamayın.

Yapım: Hasbro **Tür:** 3D Masaüstü **Web:** www. hasbro.com

Onlar çok ayrı zamanların oyunlarıdır. Bilgisayarların birden fazla oyuncuya günümüzdeki kadar destek vermediği zamanlarda ya da bilgisayar götürmemize izin verilmeyen yazlık günleri arkadaş toplantılarında, elektrikler kesikken ya da yapacak doğru dürüst hiçbir şey yokken imdadımıza koşarlar. Bir çift zar, piyonlar ve kartlardan başka talepleri yoktur; ne "Düşük bellek!" diye bağırışırlar ne de "Yerin yok!" diye. Onlar uslu oyunlardır. Piyonlarını kaybettiğiniz zamanlar da bile yerlerinin bir bozuk para ya da artık kullanılmayan bir düğme ile doldurulmasına izin verirler. Yatak altlarında, dolap üstlerinde tozlanmayı, köşelerinin eskiyip yırtılmasını, her oyunun ardından kutuya zar zor tıkıştırılmayı önemsemez, uysallıkla sıranın tekrar kendilerine gelmesini beklerler.

Şimdi sıra tekrar eski sadık dostlarımıza geldi. Ancak beni küçükken iş dünyasının vahşi yüzüyle tanıştıran "Monopoly"nin odamın bilinmez bir köşesinden değil, bir bilgisayar oyunu kutusundan çıkması az buçuk tedirgin olmama neden oldu. Küçükken, oynayacak kimse bulamadığım için kutu oyunlarını kös kös yerine koyduğum zamanlar vardı. Kutu oyunları dostların bir araya gelmesini, birlikteliği anımsatırdı bana. Bugün karşımda bilgisayarımdan başka kimsenin olmamasına rağmen, birilerini bulmadan oynanması imkansız olan bir oyunu oynayabileceğimi farkettim.

Ama beceremedim.

Kardeşimle kuzenim "Aaa monopoly, hadi oynayalım!" demeselerdi oyuna elimi sürmeye de pek niyetli değildim. Onların hatırına oyunu kurup oynamaya başladığımda ise -artık bilgisayarda da olsa- kutu oyununu oynamak için hala birden çok kişiye gereksinim duyulduğundan emin oldum. Kendimi rahatlamış hissettim.

Okuyucunun dikkatine : Eğer önceden monopoly deneyiminiz varsa, doğrudan yazının sonundaki değerlendirme bölümüne atlayabilirsiniz, çünkü az sonraki satırlar ücretsiz monopoly dersi seansı için rezerve edildi. Yok kuralları bilmiyorsanız okumanızı öneririm, en azından çevrenizde monopoly'ye dördüncü aranırken Fransız kalmazsınız.



EV DİKELİM

Monopoly, 2-6 oyuncu arasında oynanabilen bir emlak alım-satım oyunudur diyebiliriz. Oyuncular, satın aldıkları semtlerin üzerine evler oteller kurmak suretiyle diğer oyuncuları söğüşlemeye çalışırlar. En çok soğuşleyen en başarılı olur. Olayın özeti budur. Kalanı ise formalitedir. Geçelim formalitelere.

Oyuna bir piyon seçerek ve oyucu sayısını ayarlayarak başlarsınız. İki kişi monotondur, sıkar. 5-6 kişide de sıranın gelmesi uzun sürer, yine sıkar. Benim tavsiyem 3 ya da 4 kişiyle oynamanızdır. Ardından oyun alanını seçersiniz. Geleneksel oyuncular klasik tahtadan şaşmayacaklardır, ancak oyunumuzda kendi oyun tahtanızı dizayn etme seçeneğiniz de bulunuyor. Aynı şekilde standart kurallarla oynayabileceğiniz gibi kurallarda da değişiklikler yapabilirsiniz. Örneğin oyuna başlarken alacağınız ya da vergi olarak ödeyeceğiniz paranın miktarını değiştirmek gibi. Oyun alanı kare şeklinde olup 40 haneden oluşur. Başlangıçta tüm oyunculara 1500 pound dağıtılır ve piyonlar başlangıç noktasına konur. Oyun süresince bu noktadan her geçişinizde bankadan 200 pound daha alırsınız.



OTEL DİKELİM

Zaman oyun zamanıdır, iki zar atarak başlanır. Eğer çift atarsanız normal oyununuzu oynadıktan sonra tekrar zar atma hakkına sahip olursunuz. Bir daha çift atarsınız bir el daha oynarsınız. Ancak üst üste üçüncü çifti atarsanız diğer oyuncular "Hooy, o zar ne öyle?! Kesin hile yapıyo bu herif, atın içeri de akıllansın!" derler ve doğru hapsin yolunu tutarsınız. Gördüğünüz gibi yaşam bazen insana acımasız oyunlar oynayabilir. Hapse düştüğünüzde neler olacağına az sonra değineceğiz, merak etmeyin. Şimdi diyelim ki attınız zarınızı ve bir semtin üzerine geldiniz. Eğer burası daha önce hiçbir oyuncu tarafından satın alınmamışsa ya üzerindeki değeri öder, satın alırsınız (buy) ya da derhal açık arttırmaya çıkartırsınız (auction). Yeri gelmişken, açık arttırma ekranı çok şirin tasarlanmış. Oyun boyunca sürekli bize yol gösteren Bay Monopoly, elinde tokmak, kürsü başında arttırmayı yönetiyor. Açık arttırmaya hapistekı oyuncular da katılabilir. Satılığa çıkan semt, parayı bastıranın üzerine kalır. Karşılık olarak da ona semtin tapusu verilir. Eğer sizin üzerine geldiğiniz semt başkasına ait ise tapu üzerindeki kirayı ödemek zorunda kalırsınız.

SÖKÜK DİKELİM

Her semtin belli bir rengi vardır ve o rengi paylaşan iki komşu semt daha bulunur. Zaten oyun alanına baktığınızda semtlerin genellikle üçlü bloklar halinde yan yana dizilmiş olduklarını görürsünüz. Oyunun püf noktası bu üç semte de aynı anda sahip olmaktır. Eğer bunu başarırsanız -ki genellikle başaramayacaksınız, başka oyuncular sizin almış olduğunuz renge ait diğer semtleri alıp size yüksek fiyata satmaya uğraşacaklar, tabii siz de aynı şeyi onlara yapacaksınız- bölgenize gelen oyuncudan alacağınız kira iki katına çıkar (zaten aynı renge sahip üç semti almanın adı "monopoly" yapmak!). Asıl önemlisi, o semtlerin üzerine tapuda belirtilen fiyata göre ev, otel gibi gayrı menkuller



inşa etme hakkı kazanırsınız. Tabii böylelikle o semte gelen oyuncudan aldığınız kirada da yüklü bir artış olur. Satın alma işini tek tek ve ancak sıra sizdeyken yapabilirsiniz. Örneğin üç semtinizin her birinde bir ev inşa edilmemiş ise ikinci evlerin inşaatına başlayamazsınız. Paraya sıkıştığınız zamanlarda da ev ya da otellerinizi yarı fiyatına bankaya geri satabilirsiniz. Bir semte dörtten fazla ev inşa edemezsiniz. Otel inşa etmek istediğinizde de dört evi bankaya vermek zorundasınız, ama otelinizi sattığınızda evlerinizi geri alırsınız. Eğer uclu bloklardan biri ipotek altındaysa ve bu bloklardan ipotek dışı olanlarından birine bir oyuncu gelirse, ondan ne iki kat kira ne de ev-otel kirası talep edebilirsiniz, yalnızca normal kirayı alırsınız. İpotek meselesini de daha iyi açıklıycam, ama birazdan.

DÜĞME DİKELİM

Oyunda başka haneler de bulunuyor. Kısa bir göz atalım bakalım:

Free parking: Fuzuli bir hanedir. Ne yararı ne zararı vardır. Oylesine beklersiniz.

Kart çekme (Chance/Community Chest): Bu hanelerden birine geldiğinizde aynı adlı kartlardan çekip yazılanları uygularsınız. Bu kartlar size beleş hapisten çıkış kartı, para getirebileceği gibi para ödemenize ya da hapse girmenize neden olabilirler.

Vergi olayı (Income Tax/Luxury Tax): Üzerine geldiğiniz anda hesabınızdan belli bir miktar para çekilir. "Custom rules" seçeneği ile oyun başında bu miktarı değiştirebilirsiniz.

Elektrik işleri/Su işleri (Utilities): Eğer geldiğiniz bu hane başkasına ait değilse satın alabilirsiniz. Başkasına aitse attığınız zarın dört katını kira olarak ödersiniz. Yok bu işletmelerden her ikisine de sahipse zarın on katını ödemeniz gerekir.

Demir Yolları (Railroads): Oyunda dört adet demiryolu hanesi bulunur ve yine ya satın alır ya kira ödersiniz. Elinizde ne kadar çok demiryolu varsa, o kadar çok kira alırsınız.

Hapis (Jail): Allah düşürmesin. Eğer bir etki sizi hapse gönderirse ve bu esnada başlangıç karesinden geçerseniz 200 poundu almayı unutun. Hapisten çıkmak için ya 50 pound nakit ödeyeceksiniz, ya bir adet hapisten çıkış kartınız olacak, ya da bir oyuncu ile parada anlaşıp onun kartını alacaksınız. Bir şansınız daha var: Çift atmak. Gördüğü gibi çift atmak yeri geldiğinde hapse düşürüyor, yeri geldiğinde de hapisten kurtarıyor. Ancak çift atamazsanız o el beklersiniz. Üç el böyle beklerseniz 50 poundu zorunlu olarak öder ve hapisten çıkarsınız. Unutmayın, zar atarak hapis hanesine gelen bir oyuncu "ziyaretçi" kabul edilir ve hapse düşmüş muamelesi görmez.



FİDAN DİKELİM

Paranız azalırsa elinizdeki semtleri ipotek ettirebilir (mortgage) ve tapudaki ipotek değerini alırsınız, ama geri almak için yüzde 10 faiz ödemeniz gerekir. İpotekli semtten kira alamazsınız, ancak semt hala sizindir, başka bir oyuncu satın alamaz.

Başlıca kurallarımız bunlar. Oyunda ayrıca oyuncuların ellerindekileri değiş-tokuş etmelerini sağlayan bir ticaret ekranı ve çeşitli işlemleri (örneğin o el alabileceğiniz maksimum geliri hesaplama gibi) yapabileceğiniz bir hesap makinesi de bulunuyor. Ancak, hesap makinesi sadece bu işlemleri gerçekleştirebiliyor, sayı tuşları aksesuar olarak tasarlandığından sakın dört işlemle ilgili bir şeyler yapmaya çalışmayın.

Son kural: Varının yoğunun değerinden daha fazlasını borçlanan oyuncu kaybeder!

Monopoly hakkında ne yorum yapsam bilmem ki? Zaten varolan popüler bir kutu oyununu bilgisayara uyarlamak çok uğraştırıcı bir iş olmasa gerek. Gerçeği dururken bilgisayar versiyonunu oynamak da hem daha sıkıcı (her adımınızdan sonra onay vermek zorundasınız), hem de aynı tadı vermiyor. Eskinin hatırına diyeceğim ama, eskinin hatırına kutu Monopoly oynarım daha iyi. Belki torunlarınıza yırtık pırtık bir kutu yerine sağlam bir CD bırakmanın daha yararlı olacağını düşünüp arşivinize koyabilirsiniz.

Kimi zaman odayı temizlerken ya da taşınırken üç beş parça kağıt para, bir ufak piyon çıkar ortaya. Ya kaldırıp atarsın çöpe, ya da çekmecene yerleştirirsin özenle, yarım bir gülümsemeyle, saygıyla eskiye...

Batu Hergünsel & Gökhan Habiboğlu



Alternatif

YOK

Sayı/Puan YOK

LEVEL KARNESİ

Grafikler
3D tahta ve piyon animasyonları güzel hazırlanmış ama, tahta sürekli dönünce insanın başı dönüyor, sabit durunca sıkıcı oluyor.

Ses ve Müzik
Piyonların gevezelik etmeleri, Bay Monopoly'nin oyun anonsları keyifli ancak, müziğin kendini çok tekrarlaması bir süre sonra yoruyor.

Oynanabilirlik
Alabileceğiniz yegane keyif, rakiplerinizi kızdırmak olabilir, tabii kanlı canlı insan rakipleriniz varsa.

Atmosfer
Kendi tahtanızı yaparak daha renkli bir hale getirebilmeniz mümkün, yalnız en nihayetinde bir kutu oyunu oynadığınızı unutmayın.

LEVEL Notu %60

"Böyle bir uyarlama gerekli miydi?" diye düşündürüyor. Sizi bilmem ama ben kutu oyunundan şaşmazdım.

Minimum: Pentium II-233, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk, 12 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium III-500, 128 MB bellek, 200 MB sabit disk

Multiplayer: 8 max via TCP/IP

Grafik Desteği: max. 1280x1024 ve 24 bit renk derinliği (direct3D, Glide, Open GL)

KA52: TEAM ALLIGATOR

Yeni bir helikopter macerası

Yapım:Simis | **Dağıtım: GT Interactive** | **Tür: Helikopter Simülasyonu** | **Bilgi için: www.gtinteractive.com**

Hemen açık açık söyleyeyim, simülasyon oyunlarını pek sevmiyorum. Hem de herhangi bir türünü (uçak, araba, helikopter, tank vb.) değil, hiçbir türünü sevmiyorum. Nedeni belki bu konuya çok fazla ilgi duymamam olabilir ama her oyun türünü seveceğiz diye bir kural yok elbette. E peki, neden geçen sayı Enemy Engaged: Rah-66 Comanche vs. Ka-52 Hokum ve bu sayıda KA-52 Team Alligator isimli helikopter simülasyonlarını inceleme görevini ben aldım? Nedeni şu: İyi bir yazar kendisine verilen görevi geri çevirmez :) Bu konu hiç ilgimi çekmese de, bu satırları okuyan okuyucunun bu türe ilgi duyduğunu varsayarak doyurucu bir yazı yazmak zorundayım. Eğer istersem baştan savma bir yazı da yazabilirdim ama bu size haksızlık olurdu. Bu yüzden önyargılarımı bir kenara bırakıp, helikopter simülasyonları hakkında pek fazla bilgiye sahip olmadığımı düşündüğümden, oyun hakkında araştırma yaptım ve oyunu kurup, sıkılsam bile biraz vakit geçirdim.

Esas konuya geçelim

Oyun hakkında gerçekten çok ilginç bilgilere ulaştığımı söylemeliyim. Öncelikle bu oyunu diğer helikopter simülasyonlarından ayıran çok önemli bir farkı var. Oyunun yapımı gerçekten kolay olmamış sanırım, çünkü henüz KA-52 Alligator isminde bir helikopter yok. Aslında KA-52 Alligator, Rusların uzun süredir üzerinde çalıştıkları, gerçekten inanılmaz özelliklere sahip bir helikopter. Kokpiti iki kişilik, bir pilot helikopterin kontrolünü üstlenirken diğeri de silah kontrolü ile ilgileniyor. Helikopterin aynı zamanda dönen iki tane üst pervanesi var ve bu sayede muazzam bir manevra yeteneğine sahip. Çok geniş bir silah kapasitesi ve çeşitliliğine sahip. Yani tam bir savaş makinası olan bir helikopter KA-52 Alligator. Ruslar bu helikopteri henüz resmi olarak açıklamadılar ve henüz hiçbir çarpışmada falan kullanılmadı, yani bu helikopteri gören kişi sayısı Rus ordusundaki araştırma-geliştirme personeli sayısı ile sınırlı. Ama bu böyle bir oyunun yapılması için engel değil, çünkü Simis (oyunun yapımcısı) bu oyun için Rus ordusundan özel olarak bilgi almış ve oyundaki helikopter de aslına 1:1 sadık kalınarak tasarlanmış. Elbette bu iddianın ne kadar doğru veya yanlış olduğunu bilmenin yolu yok, çünkü bu oyunu karşılaştırabileceğimiz bir başka KA-52 Alligator oyunu bile yok. Ama güvenebileceğimiz bir başka nokta var ki o da Simis'in oldukça iyi eleştiriler almış olan Team Apache oyununun arkasındaki isim olması.





Aksiyon-Simülasyon

Oyunumuz takım tabanlı bir uçuş simulasyonu olarak sunulmuş ve tür olarak da "action-sim" olarak adlandırılmış. Yani öyle çok çok ayrıntılı bir simulasyonla karşı karşıya değiliz. Bu durum Team Apache'de sorun olmamıştı, böylece Apache helikopterinin tüm sistemleriyle tek tek uğraşmak yerine takım tabanlı savaşlara konsantre olunabiliyordu. Ee, Team Apache çok başarılı bir oyun olduğundan, bu oyundan da aynı şey bekleyebiliriz diye düşünüyor insan. Ve düşündüğümüz de doğru çıkıyor. Avionik sistemlerinin birçok ince ayrıntısına ve işlevine girmenize gerek yok. Oyun süresince radarlar, silah sistemleri ve uçuş modellemesi oldukça basitleştirilmiş ve bu da özellikle benim gibi yeni oyuncuların çok çabuk oyuna girebilmelerini sağlıyor. Aynı durum HUD'lar için de geçerli. HUD'da gördüğümüz tek bilgiler silah nişanı, yükseklik, hız ve gideceğimiz yön bilgileri. Böylece tüm odağın takım savaşına verilmiş olduğunu anlayabiliyoruz.

Silah sistemlerinde alışık olduğumuz tüm silahları görebiliyoruz: Makineli tüfek, güdümlü ve güdümsüz füzeler gibi. Tüm bu silah sistemleri aynı HUD'ı kullanıyorlar ve silahları değiştirdikçe HUD'da değişen tek şey nişan almamızı sağlayan o artı işareti oluyor. HUD'a füzelerle ilgili başka sistemler de eklenseymiş biraz daha çekici olabilirmiş diye düşünmeden edemiyor insan. Özellikle güdümlü füzelerin kullanımı çok basit görünüyor. Kilitlenme sistemine, radar değişimine gerek kalmadan ateş edebiliyorsunuz. Belki de bu KA-52 Alligator helikopterinin ana özelliğinden kaynaklanıyordur. Unuttunuz mu? Yanınızdaki koltukta silahlardan sorumlu bir pilot oturuyor! Gerekli olan ince ayrıntıları o hallediyor olabilir. Ama bir şekilde bu belirtiliyor olsaydı oyun daha gerçekçi olabilirdi.



Bir simülasyonda görsellik önemlidir

Bir simülasyonun üzerinizde

gerçek bir simülasyon hissi yaratabilmesi için yalnızca aracın her türlü özelliğinin bire bir oyuna geçirilmesi yeterli değildir. Muthiş modellenmiş bir helikopterle yere bina niyetine konulmuş kutuların üzerinden uçmak, içinizdeki gerçekçilik hissinin anında küllenmesine neden olacaktır. KA-52 Team Alligator bu konuda tam puan alabilecek oyunlardan biri. Oyuna girdiğimde yaptığım ilk iş Options ekranına girip çözünürlüğü 1024x768x32 durumuna getirmek oldu. Oyunu görmeden önce, eğer bu çözünürlükte bile grafikler iyi değilse gerisine hiç bakmaya gerek yok diye düşünmüştüm. Ama oyun beni hayal kırıklığına uğratmadı. Bu çözünürlükte bile oyun kalabalık sahnelerde bile pek fazla yavaşlamıyor ve oyunun genelinde çok hızlı bir şekilde helikopter kullanabiliyorsunuz. Helikopterlerin yapısı dolayısıyla yerden çok fazla yüksekte uçamayacağınızdan, yeryüzünde oldukça ayrıntıya yer verilmiş ve bu da oyunun keyfini büyük ölçüde arttırıyor. Aşağıdaki yolların yan taraflarında telefon veya elektrik direkleri ni görebiliyorsunuz. Yerleşimin olduğu yerlerde oldukça ayrıntılı binalar ve araçlar bulunuyor. Etrafta ağaçlı tepeler, ormanlar ve alçalıp yükselen yer şekilleri gibi çok çeşitli arazi dokuları var. Bunun yanı sıra dinamik ışıklandırma ve duman efektleri çok gerçekçi yapılmış.

Oyunun sınıfta kaldığı yan ise ses kısmı olarak göze batıyor. Açıkçası pilotların ve eğitimin Rus aksanı beni oldukça rahatsız etti. Oldukça gerçekçi olmasına rağmen pek hoş olduğu söylenemez. Bunun dışında özel bir ses efekti de yok. Füze sesleri, pervane sesleri, patlama sesleri, hepsi bildiğimiz sıradan sesler. Size gerçekten füzeyi attığınız hissi verecek bir ses düzeni yok oyunda. (Eser sık sık füze atar da-Cem) Oyun DirectSound3D kullanarak pozisyonel ses yaratmayı başarıyor ama genel olarak sesler için iyi demek yanlış olur.





Henüz varolmayan bir helikopterin fizik modellemesine dayanılarak yapılan bir oyundaki fizik ne kadar gerçekçi olabilir. Valla bu konuda hiçbir fikrim yok ama okuduğum kadarıyla bu konuda iki görüş var. Birinci görüşe göre fizik modeli oldukça sağlam; anti tork efektleri, çift eject koltukları gibi özel ayarlar bile oyunda mevcut. Diğer bir görüş ise oyundaki uçuş sisteminin basit tutulmasından dolayı helikopterin fizik modellemesinin de çok fazla tutarlı olmadığı yönünde. Bunun da en büyük sebebinin, oyunun kontrolör ayarları (deadzone mesela) açısından çok da yeterli olmaması olduğu söyleniyor. Ama iki görüşten de oyunun fizik modellemesinin fena olmadığını anlıyoruz. Açıkçası ben bu konudan hiç anlamadığım için bir yorum yapamıyorum, ama eğitim görevlerinde falan helikopteri çok rahat kaldırıp kullanabildim, hem de hiçbir bilgim olmadığı halde. Zaten oyunun hedef kitlesi, ince ayrıntıya önem veren simülasyon delilerinden daha çok, biraz daha az bilgili ve aksiyona da yönelik bir oyun isteyenler.



Campaign modu oldukça iyi

Oyunda seçebileceğiniz modlar arasında Instant Action, Combat Missions ve Campaign bulunuyor. Bunların ilk ikisi hemen birkaç helikopter indireyim aşağı diye düşünüyorsanız pratik gelecektir. Instant Action'ın tek kötü tarafı, ne zaman oynarsanız oynayın sabit olması, görev amacınız, nesnelerin yerleştirildiği yerler falan hep aynı. Combat Missions bu konuda daha fazla esneklik sağlıyor, çünkü objective sistemi kullanılıyor. Campaign modu ise oyunun en güzel kısmı. Beyaz Rusya ve Tacikistan campaign'lerinden birini seçebiliyorsunuz, her ikisinde de sekiz görev var. Campaign modu bir hikayeyi izleyen, yarı dinamik bir yapıya sahip. Bir görevi başaramamanız sonraki görevleri doğrudan etkiliyor, ama başarısızlık oyunun sonu demek değil. Çoğu görevde takımınızdaki helikopterle müthiş bir uyum içinde olduğunuzu göreceksiniz. Buradan da oyunun yapay zeka olarak beklenileni verdiğini söyleyebiliriz. Kanat adamlarınız kendilerine verilen görevleri ve emirleri harfiyen yerine getiriyorlar. Ama bu iyi yapay zeka düşman kuvvetlerine de aynı derecede yansıtıldığından oyun biraz zorlaşmış.

Bu oyunu alırsanız seversiniz veya sevmezsiniz diyemem. Ama helikopter simülasyonlarına karşı ilginiz varsa ve henüz ortalıkta olmayan bir helikopteri kullanmak istiyorsanız KA-52 Team Alligator'un sizi pişman edeceğini sanmam. En azından herkesin alıp denemesi gereken bir oyun, böylece bu türe ne kadar ilgi duyduğunuzu anlayabilirsiniz. Aynı benim gibi.

Eser Güven

Alternatif

Team Apache

Sayı/Puan Mayıs 98 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Grafikler son derece detaylı ve yüksek çözünürlüklü. Oyun dünyası gerçekçi çizilmiş.

Ses ve Müzik

Sesler gerçekçilik hissini güçlendiriyor. Müzik düşünülerek yapılmış ve kulak dolduruyor.

Oynanabilirlik

Son derece zor bir simülasyon değil. Biraz Arcade tadı katılmış diyebiliriz.

Atmosfer

Kendinizi helikopter pilotu gibi hissettirecek kadar başarılı. Kanat pilotlarınızın akıllı olması heyecan verici.

LEVEL Notu %75

Oynanmaya değer bir helikopter simülasyonu. Zor olmaması ve detaylı grafikleri olumlu yanları. Sesler biraz zayıf kalıyor.

Minimum: Pentium II-233, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk, 12 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium III-500, 128 MB bellek, 200 MB sabit disk

Multiplayer: 8 max via TCP/IP

Grafik Desteği: max. 1280X1024 ve 24 bit renk derinliği (direct3D,Glide,Open GL)



MDK 2

Terbiyesiz uzaylılar, hem suçlular hem alaycılar

Yapım: Interplay **Tür: 3Daction** **Web: www.interplay.com**

Komedi dünyası ikiye ayrılır. İlkinde okuyucuyu/seyirciyi/oyuncuyu güldürmek için yapılan bariz komik hareketler vardır; sulu eserlerdir bunlar. Diğerinde ise konu ve olaylar gayet ciddi ve mantık sınırları içerisinde akarken karakterler büyük bir doğallıkla hep bir şoparlık yaparlar, ama ortamda kimse gülmez, gayet ciddi ve karizmadır. İşte bu türün eserleri her zaman piyasada daha başarılı olmuş ve daha çok beğeni kazanmıştır. Şu an okuduğunuz MDK da bu türün bilgisayarlar daki güzel bir temsilcisidir. Kendine özgü karizması ve şoparlığıyla ekranlardaki en çılgın, yavşak ve en hızlı action oyunu olan MDK'nın buyrun şaşılası garip ve bir o kadar da zavallı dünyasına doğru bir gezintiye çıkalım...

Mor Dağın Kızları

MDK 1'i , ya da kısaca zamanının en hızlı, nefes kesici, full-action oyununu oynayanlar bilirler; orada oransız acaip bir elbise giymiş kahramanımızı yönetiyor elbisenin sağ elindeki sonsuz makineli tüfeğiyle ortamdaki tüm yaratıkların cücüğünü düdüyorduk. Hatırlarsanız, güzel günlerde o günler, evreni kurtarırdık durup durup. Ama evren bu, başıboş sakin bir şekilde uslu uslu yerinde durmaz ki; yine başını belaya sokmuş bir şekilde bizi bekliyor. Neyseki bu sefer, yanımızda 6 bacaklı, gayetdene zeki, 1920'li yılların mafyasından fırlama robot köpek Max(biliyorum ilginç bir kombinasyon) ve kıyafetimizle Max'in mucidi sevgili Dr. Hawkins de olacak. Beraberce yine evreni kurtarmak için bilimum yaratığın geçmişini saygıyla anıcaz, sevgili okuyucular.

Öncelikle oyunu daha önce oynamamışlar için kısa bir özet yapmamız gerekirse, MDK1 3D action türünde, hızlı ve heyecanlı çok baba bir oyundu. Elinizdeki silahla üçüncü gözden gösterilecek bir biçimde ekranlar dolusu level'i gezip az biraz da bir iki ufak bulmacayı çözüp bayağı hareketli bir action filmindeymişcesine ortalığa mermi falan yağdırıyorduk, güzeldi güzeldi vesselam ama biraz eksiği vardı sanki. Şimdi bayağı şık olmuş, güzelleşmiş, zenginleşmiş. Mesela artık oyunda ilkindeki Kurt'ün yanında iki karakter daha var ki, bunlar oyuna inanılmaz bir atmosfer ve zevk katmışlar. Çünkü diğer oyunlardakinin aksine karakterlerin işlevleri ve mantıkları çok farklı. Her birinin kendine özgü yetenekleri ve havası var. İsterseniz bunları daha yakından tanıyalım:







Mehtabın Dayanılmaz Küselliği

Kurt Hectic (kört hektik) : Bu arkadaş Dr. Hawkins'in sıradan bir yardımcısıyken, Dr.'un üstün zekasının ürünü olan bir kıyafet sayesinde gerçek bir süper kahraman olmuştur. Kıyafet ona muhteşem bir zırh ve mermisi tükenmeyen bir makineli tüfek sunar. Bunların haricinde özel sniper moduna geçip bir çok dürbünün ve kameranın ulaşamadığı 75X zoom'a ulaşan görüş açısıyla bilimum düşmanı çok daha etkili silahlarla yoketmenizi mümkün kılar. Tüm bunlar yetmezmiş gibi bir de eşi benzeri olmayan bir paraşüt sistemiyle donatılmıştır. Bu paraşüt sayesinde havada yavaşça süzülmekle kalmayıp istediği yönlere doğru da süperman'cılık provası yapabilmektedir. Muhteşem hızı ve karizması sayesinde Kurt gerçek bir kahramandır. Ama unutmamak gerekir ki, o kıyafet olmadan sıradan bir temizlik görevlisinden fazlası da değildir.

Max (meks) : İnsan boyutlarında altı ayaklı bir köpek şeklinde elektronik devre bozuntusudur. Ama devre deyip geçmeyin, bu kopiş iki ayağıyla yürürken geriye kalan dört ayağının (ya da kolunun) her biriyle ayrı bir silah tutup gerçek bir ölüm makinesine de dönüşebilir. Ayrıca ağzındaki pürosu ve Dr. Hawkins'in onun için özel ürettiği, mermisi tükenmeyen magnum' uyla da beraber gerçek bir mafya babasını andırır. Bu şan babasının en büyük favorisi sırtına takabileceği (ama önce bulmanız lazım) jet pack'idir. Bu jet sayesinde oyundaki tüm dağların tepelerin tadına bakan minik Max her action hayranının ve süslü finoların bir numaralı gözdesi olacaktır.

Dr. Hawkins (daktır havkins) : Her muhteşem icatın, süperkahramanın ve her dünya-evren kurtarılışının arkasında çok çılgın bilimadamları vardır. Ama ne hikmetse bu sevgili çılgın bilima-

damlarının hakları hep yenilir. Her şeyi düşünenin ve yapanın onlar olmasına rağmen kahramanlıklar, ödüller ve öpücükler hep onların icatlarını kullanılanlara verilir. Küçüklüğümden beri gıcık olduğum bu durum neyseki bu oyunda bir nevi dindirilmiş. Üç bölüm boyunca yöneteceğiniz Dr. Hawkins'in (yoksa bu isim tanıdık mı geliyor??) ne ultra manyeto lazeri ne de saniyede 80 mermi atan bir makineli tüfeği var. Onun yerine beyin kıvrımları ve onların arasında dolanan neredeyse ışık hızındaki elektrik sinyalleri var. Ama emin olun, oyun boyunca aldığınız eşyaları birleştirirken doktorun öyle kuvvetli, ağır bir silaha da ihtiyacı yok. Çünkü o tost ekmeğiyle tost makinesini plütonyumla karıştırarak atomik bir nukleer tost atıcısı yapacak kadar zeki. Sizin üzerinize düşen tek şey ise bölüm boyunca topladığınız objelerle oynayıp biraz kombinasyon çalışmak olacak. Ve son olarak bilimadamlarını koruma ve geliştirme derneğinin bana verdiği yetkiye dayanarak sevgili Dr. Hawkins'i oyunun tek ve biricik kahramanı ilan ediyor, madalyasını huzurlarınızda takıyorum.



daMDaki Kemancı

Oyundaki bu karakterleri bölüm bölüm oynuyorsunuz. Yani bir bölümün ortasındayken diğer bir karaktere geçmeniz diye bir durum söz konusu değil. Her birini sırasıyla, bölüm bitirdikçe oynuyorsunuz. Bu da oyunu monotonlaştırmaktan bir hayli uzaklaştırıyorlar. Ama bunun için bir bölümü bitirmekten bahsediyoruz. Ve ilkinin aksine MDK2'de bazı bölümler bir hayli uzun. Her bölüm kendi içinde küçük sub-level'lara ayrılmış. Her sub-level'da ya düşmanları öldürerek, ya bir bulmacayı çözerek, ya da ikisini birden yaparak bir şekilde bölümleri geçiyorsunuz. En büyük güzellik istediğiniz yerde istediğiniz zaman oyunu save edebilmeniz (tabii ki de öyle olacaktı demeyin, MDK1'de bu büyük bir sorun yaratıyordu). Aslında böyle olunca da oyun epey kolaylaşıyor, adım başı quicksave'lerle ışı garantiye alabiliyorsunuz (özellikle de altıncı bölümde doktorla belli bir sürede bombaları işlevsiz hale getirmeye çalışırken : uzun uzun hangi kablo hangi düğmeye ait diye bakacağınıza sırasıyla tüm düğme kombinasyonlarını deneyin doğruyu bulduğunuzda, quicksave yapıp bir sonrakini arayın vs. ancak bölümü böyle oynarsanız hiç zevkli olmaz ve geleceğe dönüş 1'in sonundaki gibi bir milyon tane aksiliğe rağmen Marty'i kendi zamanına yollamaya çalışan Dr. Brown'ının yaşadığı heyecanı yaşayamazsınız, benden söylemesi!) Tüm



sublevelları geçtikten sonra ise istisnasız bir bölümsonu canavarıyla karşılacaksınız, ve çok azları haricinde hiçbirine tamamen oyle hodo hödö diye saldıramıyorsunuz. Ya bir şekilde bazı mekanizmaları harekete geçirip zarar veriyorsunuz, ya da bazı zayıf noktalarını bulup oralardan saldırıyorsunuz. Öldürdükten sonra ise çok şık ve komik demolar eşliğinde bir sonraki bölüme doğru büyük bir hızla yollanıyorsunuz.

Oyundaki düşmanlar her ne kadar korkunç gözükse de bir kısmı super şopar tipler. Size hedef gösterip "beni vuramazsın" şeklinde sallamalarını mı dersiniz, kurşun geçirmez bir camın arkasındaysa sıçrayıp kollarıyla bilimum maymunluk mu yapmalarını dersiniz artık bilemem, ama onlarla uğraşmak epey eğlenceli oluyor. Her ne kadar bölüm sonu olanlar haricindeki yaratıklar pek bir sorun çıkartmasalar da, oyun boyunca takılacağınız bir çok ufak ayrıntı ve geçemediğiniz bulmaca olacaktır. Böyle durumlarda ekranı iyice tarayıp dört bir tarafa dikkatle bakmanızı öneririm. Elbet gözünüzden kaçan bir eşya ya da bir nokta vardır. Bazı durumlarda özel bir karenin üzerinde olmanız ya da belli bir noktaya ateş etmeniz gerekiyor. Böyle yerler illa ki bir şekilde işaretlenmiştir. Ama yine de eminim ki takılacakğınız yerler olacaktır, isteğe göre tam açıklamasını da yayınlayabiliriz tabii. Talep meselesi.

Değerli Level halkı, emin olun ki böye güzellikte bir action oyunu kesinlikle bilgisayarlarınızı onurlandıracaktır. MDK2'yı kaçırmanız halinde "yaşamadığım ve kısmen yaşayamayacağım diğer bazı tüm dünyevi zevkler" adlı denemeyi günluğünüze yazmanızdan ne bu yazının sahibi ne de elinde tuttuğunuz dergi sorumluluk kabul etmemektedir. Sevgiyle.

Gökhan & Batu



Alternatif

MDK
Sayı/Puan İncelenmedi

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Grafikleri oldukça iyi. Özellikle çözünürlüğü arttırdıysanız, bayağı gerçekçi ve pürüzsüz ekranlarda oynuyorsunuz.

Ses ve Müzik
Müzikler hızlı ve gaza getirici (kesinlikle müziklerin bir tanesinin bir yeri Matrix'ten arak!). Efektler de tatmin edici.

Oynanabilirlik
Kontroller için basit bir tutorial var ve çok hızlı bir şekilde her karakteri öğrenmeniz mümkün. Hiç dert etmeyin.

Atmosfer
Kendine özgü havası, hareketleri ve karizmatik-şopar stiliyle atmosferi etkileyici. Aralardaki demolar çok güzel yapılmış.

LEVEL Notu %84

Şu an piyasadaki en iyi iki 3D action'dan biri (diğeri de birkaç sayfa geride), daha ne denebilir ki!

Minimum: Pentium 200, 32 MB bellek, 300 MB sabit disk (full install), 4 hızlı CDRom
Önerilen: Pentium III-500, 64 MB bellek, 300 MB sabit disk, 64 hızlı CDRom
Multiplayer: Yok
Grafik Desteği: 1600X1200 32 bit (ama minimum "önerilen"deki gibi bir sisteme ihtiyacınız var, bu modda oynamak için)

ARMY MEN AIR TACTICS

Küçük yeşil adamlar geri döndü, ancak bu sefer karadan değil havadan saldırıya geçiyorlar.

Yapım: www.3do.com   Dağıtım: www.3do.com   Bilgi İçin: www.3do.com

Çocukluğunda en azından bir tane dahi oyuncak askeri olmamış biri yoktur herhalde. Yeri geldiğinde bu askerlerden bir odu kurabilir, yeşil çimler ve çamurlar arasından çarpıştırabilir ve savaşı kazanmak için en zevkli yöntem olarak karargahları ateşe verebilirdik. Tabii ki yaş ilerledikçe bunlardan geriye sadece erimiş asker koleksiyonu kaldı tabii ki. Aslına bakarsanız artık kendi kültürünü oluşturmuş olan bu yeşil askerler sadece Türkiye değil tüm dunyadaki en popüler oyuncaklardan. Geçen senelerde bilgisayarımıza bir strateji olarak dalan bu oyun benim gibi, bu tür oyuncak fanlarının beklentilerini karşılayamadığı için pek tutulmadı. Sonuç olarak tarihi bahçe savaşlarında kullanılması en zor olan hava kuvvetleri desteği ile geri döndü. Bakalım neler olacak....





It's Hurts Me So...

Air Tactics'te yeşil birliklerin en usta pilotu olan Kaptan William Blade, sarı birliklerin komutanı savaşçı General Plastro ve ona yardım kaçık dahi gri doktorun korkunç planlarını öğrenip, engellemek plastiğinin son damlasına kadar savaşacak. Tabii ki Sarge ve seçilmiş birkaç yeşil askerin yardımıyla. Neredeyse efsane olmuş olan Strike (Jungle, Desert...) serisi ile aynı yapıda olan Action tarzındaki oyunda uç farklı savaş helikopteri kullanabilirsiniz. Tabii ki bunları elde etmek için savaşlarda başarı elde etmeniz gerekiyor. Ayrıca bölüm içerisinde açığa çıkan silah güncellemelerini de gözden kaçırmamalısınız. Düşman sarı birliklere karşı hava avantajını kullanırken, değişim geçirmiş sineklere, deniz altılara, destroyer ve uçaksavar gibi ölüm makinelerine de dikkat etmelisiniz. Toplam 20 bölümden oluşan oyun dunya üzerindeki çeşitli noktalarda (kum havuzu, çiçek bahçesi, alp dağlarında bir köyde ve banyo) geçiyor.



Bu küçük askerleri çocukluğumuzda savaştırdığımıza benzer mekanlarda geçen oyunda arka plandaki bir çok aracı doğrudan değil ama kullanabiliyorsunuz. Örneğin bir spreyi sıkıp, daha sonra bunu ateşe vererek karşısındaki askerleri öldurebilir veya suyun kaldırma kuvvetini (!?) kullanarak pencerenin pervazına kadar yükselebilirsiniz. Grafik olarak pek iç açıcı olmayan oyunda sanki ilk Army Men'den bu yana herhangi bir grafiksel güncelleme yapılmamış gibi duruyor. Bununla bağlantılı olarak bir çok animasyon düşünce olarak guzel dahi olsa (Askerlerin erimesi, kafa bacak kopması vs) gorüntü olarak pek güzel görünmüyor.



Oyundaki en iç açıcı eklentiler ise ana oyun içerisinde ulaşılabilecek Hava Hockey'i ve Go gibi kuçuk oyunlar. Bunlar haricinde tüm oyun sonsuz bir döngü içerisinde küçük askerleri, tankları, etrafınızda dolaşan böcekleri yani rengi yeşil olmayan ve hareket eden her şeyin öldürülmesi gereken bir oyun. Sonuç olarak bir bolumu en başından bir kere daha oynamak bir işkence gibi gelebilir. Zaten stratejik olarak da yapabileceğiniz çok fazla bir şey yok. Oyundaki ses efektleri için de söylenebilecek pek bir şey yok. Etkisiz ve hatta kotü denebilecek muzik ve tabii ki oyunda kullanılan her turlü efekt de hiç kullanılmasa daha iyi olacakmış dedirtecek nitelikte. Belki de bunun nedeni çocukların oynarken kendilerinin çıkardıkları "ıııı... Booom" veya "dıkşyn" gibi ses efektlerini yakalamak olabilir.

...Baby Please Don't Worry

Oyunu zevk alarak oynayabilmek için başka birine daha ihtiyaç duyabilirsiniz. Multiplayer modunda, tek kişilik görevlerdeki sekiz haritayı, uç farklı oyun türünde kullanabilirsiniz. Savage Scavenge: Bu oyun türündeki amaç rakibinizden daha fazla parça toplamaktır. Eğer helikopteriniz parçalanırsa her şeye baştan başlamak zorunda kalabilirsiniz. Bunun için arkanıza dikkate din!

Deathmatch: Adı üstünde. Oyuna zaman veya olum sınırı koyabilirsiniz.

Bug Hunt: Havaların ısınması ile harekete geçen ve insanları sıkça rahatsız eden börtü böcek takımına karşı savaşlarında insanlara yardımcı olmalısınız. Böcek deyip geçmeyin size sarı birliklerden çok daha fazla zarar verebilirler.

Sonuç olarak pek iç açıcı olmayan oyun, ozellikle kuçük yaştaki oyun severler için, şiddet ve kan içermediği için uygun bir oyun. Bunun haricinde sadece Army Men serisinden hoşlananlara tavsiye edebileceğim bir oyun. İyi Eğlenceler!

Phantom



Alternatif	
Army Man	
Sayı/Puan	Temmuz 98 60/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Grafiklerin ne kadar kötü olduğunu oyundan sonra yüzünüzü yıkadığınızda farkedebilirsiniz.

Ses ve Müzik
Ses efektleri ise neredeyse grafikler ile yarışacak derecede. Yani iyi değiller.

Oynanabilirlik
Kötü grafik ve sesler bir de kontrol zorluğu ile birleşince ortaya neyin çıktığını tahmin etmeye çalışın.

Atmosfer
Bu konuda ne diyebilirim ki sıkıcı bir oyun her zaman zordur. Özellikle zorundaysanız.

LEVEL Notu %56

Army Men serisinin son oyunu olan Air Tactics umarım bu özelliğini korumaya devam edebilir.

Minimum: Pentium 133, 32 MB
Önerilen: Pentium 166, 64 MB
3D Desteği: Yok
Multiplay: 4 Kişi
PSX Versiyonu: Yok

POKÉMON

İşte anlamsız minik yaşam formları

Yapım: Virgin Interactive **Tür: 3D Action** **Web: www.vie.co.uk**

Bu veletler piyasaya çıkalı çok zaman olmadı ama, iyi iş yaptıkları tartışılmaz. Çizgi film, kart oyunları, tişörtler, şapkalar, çantalar, yer gök pokémon oldu. Yine kardeşim sağolsun, pek çoğunun adını sanını öğrendim, ne yerler, ne içerler bilgi sahibi oldum. (Çizgi dizi fena değil, ama bence Dragonball, çok daha iyiydi) Neyse, Pokémon'un red,green,yellow version adı altında üç adet PC oyunu çıkmıştı, ancak bu oyunların tümü Nintendo Gameboy emülatörü ile PC'ye nakledilmiş oldukları için grafikler, renkler ve oyun kalitesi sürünüyordu. Bu son versiyon ise, bir oyundan çok, rehber program olarak hazırlanmış. Ne bir campaign game ne de kendi destenizi yaratma seçeneğiniz var. Asıl amaç, learn menüsünden oyunun nasıl oynanacağını öğrenmeniz, play menüsünden de mevcut olan iki desteden biriyle pratik yapmanız. (Işin kötüsü desteler de dengesiz, Machop ve Machoke'lu dövüş destesi, Goldeen ve Seaking'li su destesinin canına okuyor!)

Extras menüsü ile Acrobat reader kullanan bir ara birim açılıyor ve buradan kendi Pokémon oyun alanınızı veya bozuk paranızı bilgisayardan basabiliyor, Duellist dergisinin -ki kendisi Pokémon'un ve Magic'in üreticisi Wizard of the Coast şirketinin dergisi olur- yazarlarının oyun taktikleri ve iyi bir deste nasıl olmalı gibi konulardaki makalelerini okuyabiliyorsunuz. Hatta her biri 10 sorudan oluşan iki Pokémon sınavını geçerseniz hem gizli masaüstü resimleri, hem de Profesör Oak imzalı bir eğitmen sertifikası kazanıyorsunuz.



Kart oyunu nasıl oynanır, onu da kısaca anlatalım bakalım: Oyunu bilgisayarda oynayacaksanız hiçbir şeye ihtiyacınız yok. Kart oyunu içinse bozuk para, hasarı belirlemek üzere birkaç boncuk ya da zar bulmalısınız. Oyunun amacı rakibinizin pokémonlarına kendi pokémonlarınızla saldırıp onları yenmektir. Kazanmanın üç yolu var, ya rakibinizin altı pokémonunu yeneceksiniz, ya onun size karşı dövüştüreceği pokémonu kalmayacak, ya da destesinde çekecek kartı kalmayacak.

Oyuna başlarken her oyuncu



yedişer kart çeker ve elinde bulunan bir temel pokémon kartını kapalı olarak önüne koyar. Bu kart, o oyuncunun aktif pokémonudur. İsteğe bağlı olarak beşe kadar temel pokémonu da yedekte bekletebilirsiniz. Bu kartları da aktif pokémonun arkasına dizin. Destenizden üstten altı kart çekip, kapalı şekilde koyun. Bunlar rakibinizin her pokémonunu yendiğinizde kazanacağınız ödüller olacak. Şimdi aktif ve yedek pokémonları ters çevirin ve yazı tura atarak oyuna başlayın.

İlk iş olarak kart çekersiniz. Ardından şu işlemlerden istediklerinizi yapabilirsiniz.

Bir pokémona enerji ekleme: Enerji kartları, pokémonların saldırabilmeleri ya da geri çekilebilmeleri için gerekli kartlardır. Elinizdeki enerji kartlarından birini aktif ya da yedek pokémonlarınızdan birine ekleyebilirsiniz. Ancak bu işlem her el bir kez yapılabilir.

Eldeki temel pokémonu yedekler arasına yerleştirme: Ancak yedek bölümünde boş yeriniz varsa yapabilirsiniz.

Eğitmen kartı kullanma: Eğitmen kartları bir defalık kullanılır, üzerinde yazanlar uygulanır ve atılır.



Pokémon gücü kullanma: Kimi pokémonların özel güçleri vardır. Bu güçleri kullanmanız, saldırı olarak sayılmaz. Ayrıca yedekteki pokémonların da güçleri kullanılabilir.

Aktif pokémonu dövüşten geri çekme: Bu işlem için pokémon kartının sağ altındaki bedel kadar enerji kartını atmanız gerekir. Pokémon zor durumdaysa kaçırıp yedekteki bir diğeriyle değiştirin.

Pokemon'u dönüştürme: Bir temel pokémon kartı üzerine 1. derece pokémon kartı, ya da 1. derece pokémon üzerine 2. derece pokémon kartı oynayarak pokémonu dönüştürebilirsiniz. Ancak bu işlemi yapmak için pokémonu açtıktan sonra en az bir el beklemiş olmalısınız. Dönüşen pokémonlar daha güçlü saldırılar yapabilirler, temel pokémonun hasar ve enerji kartları da üzerlerinde kalır.

Şimdi saldırı sırası geldi. Aktif pokémonun saldırabilmesi, o saldırı için yeterli enerji kartına sahip olması ile mümkündür. Saldırırken özellikle belirtilmedikçe enerji kartlarını atmazsınız, pokémonun üzerinde kalır. Rakip aktif pokémon hasar aldıkça üzerine her 10 hasar için bir işaret konur. Rakip pokémonu yendiğiniz (enerjisi sıfırın altına indiği) tak dirde önünüzdeki ödül kartların dan birini çekersiniz. Dediğimiz gibi, tümünü çeken kazanır. (Bilgisayarda kısa oyun sistemi var, yani altı değil üç ödül üzerinden oynanıyor.) Bunun dışında bilgisayar oyunundaki destelerde yer verilmemiş olan confused, asleep, paralyzed durumları da var ama, yer darlığından değinemedik, belki bir başka zaman.

Eğer Internet'ten yeni desteler indirme imkanı olacaksa ya da oyunun campaign içeren yeni bir bölümü yapılacaksa, Pokémon Trading Card Game fena bir başlangıç değil, ancak şu haliyle daha çok bir veri bankası gibi duruyor. Yine de Pokémon tutkunu dostlarımızın anne-babalarına bu oyunu aldırmak için bir hayli baskı yapacaklarını tahmin etmek güç değil. (Ellerinize sağlık! Bundan sonra sizi Pokemon Batu ve Gökhan olarak anacağız arkadaşlar Cem)

Batu & Gökhan

Alternatif

Magic the Gathering

Sayı/Puan Mayıs 97 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Animasyon adına fazla bir şey bulunmasa da çizimlerin renkli ve sevimli olmaları iç açıcı.

Ses ve Müzik

Tin tin ton ton bir müzik var. En fazla durumu kurtarır.

Oynanabilirlik

Zaten iki adet deste var, bari su destesini seçin de zoru başarmanın tadına varın.

Atmosfer

Bir oyun masası ve bir dolu kart... Hissettiğim tek atmosfer, etrafımı çevreleyen hava küre!

LEVEL Notu %60

Boşa koydum dolmadı, doluya koydum almadı. Eğer oyuna benzemeye başlarsa belki daha olumlu bir şeyler söyleyebilirim.

Minimum: Pentium II-233, 32 MB bellek, 200 MB sabit disk, 12 hızlı CDRom

Önerilen: Pentium III-500, 128 MB bellek, 200 MB sabit disk

Multiplayer: 8 max via TCP/IP

Grafik Desteği: max. 1280x1024 ve 24 bit renk derinliği (direct3D, Glide, Open GL)

LIFE OR DEATH 2: LEGEND OF THE DOOM

Sen motorları ısıt, ben dümeni kırıyorum

Üretici: www.eaglefly.com **Dağıtıcı:** www.eaglefly.com **Tür:** RTS **Bilgi İçin:** www.eaglefly.com



İlk RTS'lerin çıktığı zamanı hatırlıyorum da, herşey ne kadar güzeldi strateji oyuncuları için. Firmalar geniş aralarla ürünlerini piyasaya çıkarıyorlardı. Çünkü üreticiler her oyunda ortaya çok daha iyi, bir öncekinden çok daha gelişmiş bir oyun koyuyorlardı. Yeni gelecek bir oyunun çıkmasını dört gözle beklerdik acaba neler yeni diye. Yine nelere şaşıracağımızı merak ederdik. Fakat bu tabiki çok uzun sürmedi. Korkunç bir hızla gelişen firmalar olabilecek en üst sınıra kısa sürede ulaştılar. Şahsen bir Starcraft hayranı olarak RTS'de en üst seviyeye ulaşıldığını söyleyebilirim. Bundan sonra çıkan oyunlar gerek konu, gerekse oynanış olarak önceki öncülerini taklitten ileri gidemediler. Çünkü ortaya birşey çıkarmak zordur. Bir öncekinden iyisini çıkarmak daha zordur. En kolayı hiç değilse bir öncekini taklit edip onun yaptığını yapabilmektir.



Home sweet home

Konu yine gelecekte yine uzayda geçiyor. 2100'lü yıllarda akıllı robotlar insan zekasına sahip oluyorlar. İnsan gibi düşünüp bazen insandan daha iyisini yapıyorlar. Fakat bir sorunları var. Duyguları yok. Akıllı arkadaşlar duygularının olmamasını evlerinin olmamasına bağlıyorlar ve kendilerine bir ev bulurlarsa insan gibi duygulara sahip olabileceklerini düşünüyorlar. Birgün hayal ettikleri gibi bir gezegen bulan akıllı robotlar bu gezegenin kendilerinin olması gerektiğini düşünmeye başlıyorlar.

Fakat gezegende insan zekası hüküm sürüyor. Ve insan zekasıyla robotlar arasında bir savaş başlıyor.

Bu masal gibi konudan sonra oyunun arayüzünden bahsederek sıkmam sizi umarım. İsterseniz masala sonra devam ederim. Arayuz sade ama kullanışsız. Yukarıdaki kuçuk haritadan pek birşey anlaşılmıyor. İstenildiğinde kaldırılabiliyor. Böylece karşınıza kocaman bir ekran dolusu savaş alanı çıkıyor. Bina ve ünite yapımı hemen hemen her strateji oyununda olduğu gibi belli bir sıra izliyor. Bu sıra zaten size görevler sırasında gösteriliyor. Oyunun en ilginç yanlarından biri ana geminizin hareket edebilmesi. Gemiye motorlar bağlayabiliyorsunuz. Belli bir buyuklukte gemiyi belli sayıda motor hareket ettirebiliyor.

Gaptan motor ısınmadı...

Diğer RTS'lerden bildiğimiz haritadaki fog olayı bu oyunda biraz daha değişik. Oyun uzay boşluğunda geçtiği için sadece gemi veya ünitelerinize yakın astroid veya gezegenleri görebiliyorsunuz. Ünitelerinizi yönlendirmek için bir kara parçası şart. Fakat gemiyi boşlukta yönlendirebilirsiniz. Bu yüzden geminin hareket edebilmesi ve motorlar önem kazanıyor. Kaynaklar yine her oyunda olduğu gibi bu oyunda da mineral ve güç şeklinde.

Ufak bir dengesizlik ünitelerin genel olarak oldukça uzun bir atış menziline sahip olmaları. Yani bir astroidin üzerine geldiğinizde birden nerden geldiğini anlamadığınız bir sürü roket yiyorsunuz. Ufak çapta bir keşif için bile oldukça fazla adam toplamanız gerekiyor.

Çok da özenle hazırlanmamış grafikler sönük efektlere sahip. Oyunun 3D desteği yok. Bu yüzden birkaç patlama ve duman efektinden fazlasını bu oyundan beklemeyin. Grafikler sizi tatmin etmeyecek. Değişık gelebilecek şeyler belki etrafta oyun boyunca uçuşan ufak taş parçaları veya arka plandaki güzel gezegen görüntüleri olabilir. Müzik ne etkileyici ne de oyunun atmosferine uygun. Sesler ise bildik birkaç efektten ve emir komuta kelimelerinden ibaret.

Bekleyecen...

Yapımcısının sitesine bile ulaşılamayan bu oyuna para vermeyin derim. Teknik olarak zamanın gerisinde bir oyun. Atmosfer bir türlü sizi saramıyor. Vaktinizi daha faydalı şeylerle geçirin. Emin olun bu oyunu oynamayarak hiçbirşey kaybetmeyeceksiniz.

Alternatif

Global Domination

Sayı/Puan Mayıs 99 70/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Efektlerden yoksun grafikler göz doldurmuyor. Combatlarda ekran çok karışıyor.

Ses ve Müzik
Bu oyunun müziksiz oynamak daha iyi olabilir. Ama sesler de zayıf. En iyisi sesleri de kapatın.

Oynanabilirlik
Haritaların dizaynı ve fog of war'un alıştığımızdan değişik olması oynamayı zorlaştırıyor.

Atmosfer
Konu belki atmosferi sağlayabilecek düzeyde ama grafik ve ses desteğinden yoksun bir işe yaramıyor.

LEVEL Notu 55

Son zamanlardaki taklitçilikten nasibini almış. Ama kötü bir taklit. Bu oyuna vakit harcamaktansa daha iyi birşeylerin yapılmasını beklemek çok daha faydalı olur.

Min: P 133 - 32 RAM

Önerilen: P 300 - 64 RAM

Multiplay: IPX veya Serial Bağlantı

Extra: Yok

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Havuç yeme içgüdüsü

Yapım: Virgin Interactive **Tür:** 3D Action **Web:** www.vie.co.uk

Küçükken izlediğimiz çizgi filmlerin karakterleri bizim için hep birer kahramanlardı. Hepimiz bir tanesine hayran olmuş onun yerine geçmek istemişizdir. Benim kahramanım hep Tom olmuştur. Hala televizyonda Tom&Jerry'ye rastlasam bakınmadan edemem. Eğer sizin kahramanınız Bugs Bunny ise artık o kahramanın yerine geçme şansınız var. Bugs Bunny: Lost in Time ilk Bugs Bunny oyunundan sonra birşeyleri değiştirmeye çalışmış ve de başarılı da olmuş. Lost in Time önce PSX için piyasaya sürüldü ve şimdi PC'lerimiz için olan versiyonu tezgahlarda.



Konu

Öncelikle bilmeyenlere bu oyunun platform türündeki oyunların iyi örneklerinden biri olduğunu söylememiz gerekir. İlk oyundan sonra yeni bir grafik motoru kullanılarak hazırlanan oyunda Bugs, bulduğu bir zaman makinesiyle yanlışlıkla bilmediği bir zamana gidiyor. Orada Merlin adında yaşlı bir adamla tanışan Bugs bu makinayı onun yaptığını öğreniyor ve de kendi zamanına geri dönebilmek için yardım istiyor. Merlin ise Bugs'a bunu yapabilmesi için önce başka şeyler yapmasını gerektiğini söylüyor ve de Bugs'ı yani bizi oyuna ısındırmak için belirli hareketlerin nasıl yapılacağını anlatmaya başlıyor. Merlin oyun boyunca neler yapmanız gerektiğini size söyleyecektir. Bugs'ın genel olarak amacı kendi zamanına geri dönebilmesi için her bölümde yani zamanda gerekli sayıda saat ve altın havuçlardan toplamak.

Arayüz ve oynayış

Merlin'in sizi alıştırdığı bölümde de göreceğiniz gibi oyunda zıplama vurma ve bunun gibi bir çok hareket var. Oyunun kontrolleri gayet zahmetli. İlginç bir yürüme sistemi var. Buna karışık olan kamera açıları da eklenince bazı yerlerde çok zorlanıyor ve dolayısıyla da sıkılıyorusunuz. Yine de kontrolleri olabileceğin en uygununa ayarlamak işinizi biraz kolaylaştırabilir.



Bugs Bunny'nin yapabileceği ilginç hareketler tavşan deliğine dalmak, kulaklarını helikopter gibi kullanabilmek, yuvarlanmak ve vurmak. Tavşan deliğine dalmak iki yer arasındaki geçiş kapısı amacıyla kullanılıyor. Kulakların dönmesi zıpladıktan sonra yumuşak inişler yapmak için gerekiyor. Yuvarlanma ve vurma ise rakibinizi düşürmek zayıflatmak veya safdışı bırakmak için. Enerji olarak havuç kullanmanız sanırım kahramanı Bugs Bunny olan bir oyunda garip kaçmaz. Ayrıca Bugs'ın birşeyleri itip çekebileceği ve taşıyabileceğini de unutmayın, her zaman hayatı kurtarıcı olabiliyor.



Oyunun en önemli gereksinimi save etme opsiyonu. Bunu sadece oyun içinde sağlamak mümkün. Bazı checkpointler sizin o anki durumunuzu kaydederken arada sırada da Merlin size oyununuzu kaydetmek isteyip istemediğinizi soruyor. Sadece bu noktalarda oyunu kaydetmek mümkün ve de kaydetmezseniz bütün topladığınız eşyalar boşa gidebilir.

Grafik ve ses

Grafiksel açıdan oyunun bir çizgi filmden tek farkı renderlanmış modelleri diyebiliriz. Oyunun 1024x768'e çıkabilen çözünürlüğü bildiğimiz Warner Bros karakterlerini çok iyi yansıtabilmesine olanak vermiş. Bir platform oyununa göre oldukça net ve keskin grafiklere sahip oyun çizgi filmlerden hatırladığımız başka birçok karakteri daha ekranlarımıza taşıyor. Animasyon ve görüntü efektleri bir platform oyununda alışılmamış şekilde yapılmış. Oyunun ses ve müzikleri de tam bir platform oyununa yakışan şekilde yapılmış. Özel bir müzik veya ses yok fakat her hareket garip bir efektle ilişkilendirilmiş. Sonuç olarak oyunu baştan sona oynarken sanki bazı sahnelerini kendimizin oynadığı bir çizgi filmi seyrediyormuşuz gibi oluyor.

Sonsöz

Oyunun zorluk seviyesi bana bir hayli yüksek geldi. Belki bir türlü kontrollere tam ısınamadığımdandır. Fakat yine de genel olarak oyunun motoru rahat oynamaya yönelik değil. Bu da oynanabilirliği düşürüyor. Şahsen ben Tom&Jerry'nin oyununun çıkmasını tercih ederim. Yine de platform türü oyunlardan hoşlananların kesinlikle denemesi gereken bir oyun Bugs Bunny: Lost in Time.

Onur Bayram

Alternatif	
Jazz Jack Rabbit 2	
Sayı/Puan	Eylül 98 70/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Bir platform oyunu için fazla iyi. Renderlanmış grafikler 3D destekli kart gerektiriyor. Yüksek çözünürlük olanağı olan bir platform.

Ses ve Müzik
Tam bir platform oyununa göre. Cuv cuv tarzında sesleri var. Müzik de aynı şekilde. Ama oyuna yetiyor. Amaç bu zaten.

Oynanabilirlik
Kontrollerle ilgili sorununuzu aşabilirseniz sizi kimse tutamayacak.

Atmosfer
3 boyutlu ortamda güzel grafikler ve yeterli sesleri olan çizgi film kahramanlarından oluşan bir platform. Daha ne isterim ki?

LEVEL Notu %70

Uzun süredir bu tarz damardan 3D platform yoktu ortalarda. Bir süre idare eder. Hem böyle güzel konu ve ortam her zaman olmayabilir.

Min: P166, 32RAM, 2MB ekran kartı

Önerilen: P200, 64RAM, 3D destekli kart

Grafik desteği: 3D destekli kart ile 1024x768 çözünürlük

Extra: Yok



MOTOCROSS MADNESS 2

Şoförlüğün de bir karizması vardır. Böyle de hoplayıp zıplayarak yarışılmaz ki...

Yapım: Microsoft | Dağıtım: Microsoft | Tür: Motosiklet Yarışı | Bilgi için: www.Microsoft.com

Oyun dünyasının en çok iş yapanları ya türünde bir devri kapatıp diğerini açan oyunlar, ya da orjinal ve hiç yapılmamışı yapanlar olmuşlardır. Iki sene öncesinin en orjinal fikri olan MotoCross Madness karşımıza devamıyla tekrar çıkıyor. Oyunun orjinalliği ise tabiki normal bir yarış oyunu olmamasından geliyor. Sürekli o televizyonlarda gördüğümüz ufacık bi motorun üstüne metrelerce hoplayıp zıplayarak "Bu sefer kesssin öldü!" dedirten hareketleri yapan kişi sanal da olsa sizsiniz. Zaten ilk oyunu oynayanların bu yazıyı beklemeden oyunun başına geçtiklerine eminim.

Bu işler ince işler

Sorunsuz bir kurulumdan sonra karşınıza gelen menüden ayarlarla uğraşabilirsiniz. Burada ilk dikkati çeken şey motorunuzun en ince ayarlarını yapabildiğiniz garage bölümü. Fakat tavsiyem buradaki ayarlara oyunla yeterli süre ilgilenmeden dokunmamanız. Çünkü bu ayarlar motorun süspansiyonundan frenlerine kadar her şeyi "ince ayar" düzeyinde değiştiriyor ve de yanlış bir ayar daha yeni kurduğunuz oyuna adapte olmanızı zorlaştırabilir. Grafik bölümünde dikkatimi çeken ise oyunun en yüksek çözünürlükleri bile desteklemesi oldu.

Bütün ayarları yapıp oyuna girmek istediğinizde karşınıza gelen ekranda hangi oyun tipinde ve haritada yarışmak istediğinizi, rakip sayınızı, rakiplerinizin zeka düzeylerini, haritayla ilgili diğer ayarları ve motor-sürücü seçiminizi yapabilirsiniz. Bir çok motor arasında Honda, Yamaha ve KTM göze çarpıyor. Toplam 6 tip oyun ve 70 civarında harita var. Oyun tiplerinin bazılarını ilk oyundan da hatırlayacaksınız. Bunlar önceden bildiğiniz Baja, Stunt, Nationals, Supercross, yeni olarak Enduro, Pro-Circuit ve de sadece multiplay için tasarlanmış Moto-Tag tipleri.







- **Baja:** Rakiplerinizden önce açık araziye yerleştirilmiş kapıları sırayla geçmeniz gerekiyor. Açık arazide yolunuzu kaybederseniz sol alttaki yeşil ok yönünüzü bulmak için yardımcı olabilir.
- **Stunt:** Yine açık arazide rakiplerinizle belli bir surede özel hareketler yaparak yarışıyorsunuz. En fazla puanı toplayan kazanıyor. Haritalarının Baja'dan farkı daha çok atraksiyon yapabileceğiniz tepeciğin bulunması.
- **Nationals:** Açık arazide fakat belli bir yolu izleyerek gitmeniz gereken bir tip. Atlama zıplamaya uygun.
- **Supercross:** Televizyonlardan da tanıdığımız asıl tip bu. Kapalı pistlerde değişik ebatlardaki tümseklerde kontrol oldukça zor. Benim en çok hoşuma giden tip bu oldu.
- **Enduro:** Baja'ya benzer kapı sistemi bu tip için de geçerli. Fakat haritalarda rakiplerinizden başka arabalar, kamyonlar, trenler, helikopterler ve de UFO'larla karşılaşacaksınız.
- **Pro-Circuit:** Oyundaki en büyük yeniliklerden biri olan bu oyun tipi kariyer yapmanıza olanak sağlıyor. Yarışlara katılıyorsunuz. Kazandıkça paranız artıyor ve de kot, T-shirt ile başladığınız kariyeriniz giderek yükseliyor.
- **Moto-Tag:** Sadece multiplayer kullanılabilen tip. Kendi içinde de çeşitleri var.

Kapı geçme sistemi kullanılan tiplerde eğer harita sayısı size yetmezse istediğiniz haritaya rasgele kapı koydurabilir ve böylece yeni parkurlar elde edebilirsiniz.

21 pare top atışı



Oyunun grafiklerinin kıymetini bilin çünkü grafikler hiç de yabana atılacak gibi değil. Bilmiyorum ekran görüntüleri sizi ne kadar tatmin eder ama bence oyunu en azından bir kere görüp grafiklerinin gerçekliğini kendiniz hissedin. Oldukça özenli hazırlanmış grafikler açık mekanlarda daha da etkili oluyor. Özellikle açık mekanlarda geçen yarış tiplerinde etrafınızdaki atmosfer çok iyi yaratılmış. Sizi kısıtlamayan oyun tiplerinde alıp başınızı sağa sola gittiğinizde genelde yüksek bir dağa gelinceye kadar bu grafiklere şahit oluyorsunuz. Ama benim tavsiyem o yüksek tepeyi de aşıp ilerlemeye çalışmanız. Oyunun sınırları bura-



da kendini gösteriyor ve de tepeyi aşıp biraz daha ilerlemeye çalıştığınızda oyun ramazan topu gibi(orda bariz top atışı sesi var çünkü) sizi ve motorunuzu haritanın ortalarına, olmanız gereken yere yolluyor. Havadaki bu uzun uçuş sırasında mekanın güzelliğini daha da iyi fark edeceksiniz.

Grafik motorunda benim en çok hoşuma giden atmosferi sağlayabilmek için kullanılan arabalar, uçaklar gibi nesneler, pek kusur bulamadığım golgelendirmeler ve de düşme çarpma sırasındaki gerçekçi hareketler. Oyunun yerçekimi motoru ile ilgili ufak bir sorunu var. Bir tümsekten zıpladığınızda havadayken yan dönüp tekrar düzelebiliyorsunuz. Bu da özellikle Supercross tipi oyunda kontrolü oldukça zorlaştırıyor ve sürekli düşmenize neden oluyor. Fakat alışırsanız bununda çok sorun yaratacağını sanmam.

Bişiy vızıldıyo, motora sinek mi kaçmış?

Başlangıç demosundaki çeşitli motocross'lardan alınmış görüntülerden oluşan filme oldukça hareketli ve hoş bir müzik eşlik ediyor. Bunu seyrettikten sonra oyunun oldukça iyi müziklere sahip olduğu kanısına varmıştım ki yanılmışım. Çünkü oyunda başka yerde müziğe rastlayamadım. Fakat ses efektleri müziğin eksikliğini örtüyor. Motorun devir sesinden tutun yanınızdan geçtiğiniz arabanın sesi bile eksik bırakılmamış. Özellikle yine Supercross yaparken seyirciler sizi desteksiz bırakmıyor. Zaten sesleri duyduktan sonra oyunun içinde müziğe çok da gerek olmadığını düşündüm. İsterseniz bir yandan radyonuzu açıp oynayabilirsiniz. Hatta gidin içerden bi yarım ekmek sandviç yapın meyve suyunuzu da alın. Ama yok o kadar abartmayın oyunun kontrolleri bi yandan bişiyler tıkınıp bi yandan oynamaya uygun değil. Haa kontrol demişken, oyunun kontrolleri ilk oyunla oldukça benzerlik gösteriyor. Eğer 4 tuşlu bir joystick'e sahipseniz ne mutlu size. Ama oyunu klavye ile oynamak da hiç zor değil. Hareketleri belli tuşlara basıp yön tuşlarını kullanarak yapıyorsunuz. Bir önemli ayrıntı ise Joystick'de ileri geri hareketinin gaz vermeye değil sürücünün kendini öne ve geri çekmesini sağlaması. Yüksek bi yerden atlarken kendinizi geri çekerseniz yere motordan önce siz inersiniz. En iyisi yemeği oynadıktan sonra yemek...



Son zamanlarda bu tip hemen hemen her oyuna eklenen tekrar izleme bu oyunda da başarıyla kullanılmış. Üstelik bu oyunda çok daha yararlı olan bu seçenek yaptığınız hareketleri dışardan istediğiniz kamera açısı ile görebilmenizi sağlıyor.

Oyunun yapay zekasından az da olsa bahsetmek lazım çünkü her rakibin kendine özel bir yarış stili var. Hiçbir rakip aynı yolu izlemiyor veya aynı hareketleri yapmıyor. Sizin düşmediğiniz yerlerde düşebilir veya zıplanacak yerlerde alakasız hareketler yapabilirler. Bir yarış içini oldukça iyi sayılabilecek yapay zekayı oyunların başında zorluk seviyesi ile ayarlayabilirsiniz.

Çok oyuncu desteği olabileceği kadar iyi. Her türlü network protokolünü destekleyen oyunun tek kötü yanı maksimum 8 kişi desteklemesi. Internette MSN Gaming Zone üzerinden de oynayabilirsiniz. Deneme şansım olmadı fakat Türkiye'den çok da sorunsuz oynayabileceğimizi sanmıyorum.

Vazgeçtim yemek de yiyin

Uzunca bir süredir hem grafik ses gibi özellikleri hem de yüksek oynanabilirliği bir araya getiren bir yarış oyununa rastlayamamıştık. Kontrollerin kolaylığı, kısa alışma süresi, grafik ve seslerin desteği ve simulasyondan çok eğlencenin önce çıkarılmış olması oynanabilirliği arttırıyor. Belki biraz oyunun motoru başlarda zorlayabilir ama alışması uzun sürmüyor. Arayüzün rahatlığı da ayarlarla uğraşmamanızı sağlıyor.

Sonuç olarak 1998 senesinde piyasaya çıkan ilk oyunun çoğu otorite tarafından "yılın yarış oyunu" seçilmesinden sonra MotoCross Madness 2'de bundan aşağı kalmayacak. Eğer yarış türlerine merakınız varsa mutlaka, yoksa bile eğlenmek hoş vakit geçirebilmek için denemelisiniz. Vaktinizi boşa harcamış olmayacaksınız (Yemek yemek ayrı tabiki o başka bi olay.)

Onur Bayram



Alternatif

Motocross Madness

Sayı/Puan — Haziran 99 — 70/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Fazla söze gerek yok. Özellikle mekan grafikleri başarılı.

Ses ve Müzik

Müzik yok gibi. Ama ses efektleri orjinaline uygun yapılmış. Motorun farklı devirlerde farklı sesleri çok gerçekçi!

Oynanabilirlik

Oynanabilirliği sağlayan her unsur yaratılmış. Kısa alışma süresi, kolay kontrol. Kısaca eğlence için tam destek.

Atmosfer

Mekanların başarılı çizimi sesle desteklenince oyun iyice televizyondan izlercesine bir havaya bürünmüş.

LEVEL Notu 81

Bu tür meraklıları iyi bi kariyer için saatlerce oynayabilir. Meraklısı olmayan da alıp istediği kadar eğlenebilir. Hoplamak zıplamak bu kadar zevkli olmamıştı!

Min: P II 233, 64 RAM, 200MB, 3D kart

Önerilen: P III 350, 64RAM, 200MB, 3D kart

Multiplayer: Modem, Serial ile 2 kişi, IPX, TCP/IP ile 8 kişiye kadar

Grafik desteği: 3D hızlandırıcılı kart ile yüksek çözünürlükler

Extra: Yok



BHUNTER

Hırsız polis oynamak hiç bu kadar havadar olmamıştı!

Yapım: Interactive Vision **Dağıtım:** Midas Interactive Entertainment **Tür:** Shooter **Bilgi İçin:**

Sonunda saatlerce başından kalkmayacağım bir oyun buldum! İşte kesinlikle istediğim bunun gibi bir oyun. Uzun süredir bu kelimeleri hakkında sarfedeceğim bir oyun arıyordum ve de BHunter karşıma çıktı. Esasında karşıma çıkışı da çok kolay olmadı. Cem bu oyunu kimin yazmak istediğini sorduğunda Gökhan yazabileceğini söyledi. Oyunun kapağındaki bir iki resme baktıktan sonra oyunu beğenmediğini söyledi ve bende oyunu almak istedim. Sonra oyunun neye benzediğini görebilmek için hemen kurup bi bakayım dedim. Gökhan oyuna baktı ve de hayran kaldı. Oyunu geri istediğini söyledi. Tabiki ben vermedim. Oynamaktan yazmaya fırsat bulamıyordum ki Cem'in de dürtmesiyle yazıyı dergiye koymak istediğimiz aklıma geldi. Artık yazmalıydım.

Artık oyun benim ben yazıcam

BHunter isterseniz ilk şahıs gözünden isterseniz üçüncü şahıs gözünden görünen bir action oyunu. Bu oyunu sizlere nasıl tanımlayabilirim diye düşünürken şu şeklin en uygunu olacağını düşündüm. Descent'in ve GTA'nın oynanışını birleştirip oyunu 5. Element dünyasında çekmek. Binaların arasında uçan otomobilinizle dolaşıp suçluları yakalamak. Ve bu konuyu oldukça fantastik fikirlerle süslemek. Sanırım bu oyunu iyi yapan birçok oyun türünün belli özelliklerini alması. Bu özelliklerin hepsinden bahsedeceğim.

Konu açısından oyun GTA ile benzerlik gösteriyor. 2098 yılında, filmlerden gördüğümüz, gelecek hayalleri üzerine kurulu bir dünyada sokaklar artık güvenli değildir. Suç başa çıkılmaz hale gelmiştir ve heryerde suçlular dolaşmaktadır. Bu suçlar ve suçlularla ilgilenmesi için iki adet organizasyon görev yapmaktadır. Biri bildiğimiz Polis teşkilatı ki devriye gezmekten başka birşey yapmıyorlar. Diğeri ise avcı birliklerden oluşan sivil BHunter teşkilatı. Siz BHunter teşkilatının en güvenilir ve kıdemli elemanlarındansınız. Havada uçan, ağır silahlar yüklenmiş hover-craft tarzı arabanızla(!) size verilen görevleri yerine getiriyorsunuz.

Kurulumdan sonra ayarların yapıldığı arabirim hoş dizayn edilmiş. Fakat biraz daha kullanışlı olsa daha güzel olurdu. Çözene kadar alışması zor. Oyun arabirimi ise anlaşılır ve sade. Ekranda silahınızın ne olduğunu, enerji, shield, kalan kurşun düzeyini ve yakın menzilli bir harita radarı görebiliyorsunuz. Ayarlarda çok fazla değiştirebileceğiniz bir şey bulunmuyor. Oyun en fazla 640x480 çözünürlüğü destekliyor ve de ses ayar menüsünde seslerin seviyelerinden başka bir şey yok.



Geleceğe dair patenti alınmamış orijinal fikirler

Oyunda 9 episode üzerinde başarılması gereken 40 kadar görev var. Bu görevlerin çoğu birini avlamak şeklinde. En başta Downtown adlı şehirde training görevi ile oyuna başlıyorsunuz. Daha sonra görevler zorlaşarak devam ediyor. Görevleri başardıkça yeni şehirlere seyahat edebilme imkanınız var. Zaten yeni bir şehrin seyahate açılması ancak orda bir görev alınca oluyor.

Oyunun orijinal fikirlerinden biri burada beni büyüledi. Bazı şehirlerin bir bazılarının birden fazla çıkışı var. Bu çıkışlar bildiğimiz otoyola çıkıyor. Fakat otoyollar tüneller şeklinde ve de şehir kavşaklarında yol üst ve alt olmak üzere ikiye ayrılıyor. Alt taraf oradaki şehre çıkış, üstteki yol ise bir sonraki şehre giden yol. Bu şekilde istediğiniz şehre gelene kadar üst yolu takip edip istediğiniz şehirde alt yola girerek şehre çıkıyorsunuz. Görevinizi bitirdikten sonra yine bu otoyola girip istediğiniz başka bir şehre gidebiliyorsunuz. Şehirler ise ana standyum, çin mahallesi, madenlerin bulunduğu endüstriyel merkez, uzay üssü şeklinde orijinal mekanlar. Bu şehirler gayet ince detayına kadar düşünülerek dizayn edilmiş. Bildiğimiz otoyollardan başka iki yanyana şehir arasında geçişi sağlayan kısa tüneller, bazı şehirlerde metro altyapısı(ki bazı görevler burada saklı), ana meydanlar, tamirhaneler ve silah cephane satan dükkanlar var.

Hoşuma giden diğer bir orijinal bir fikir ise tabela sistemi. Sonuçta oyunda uçsa da bir araba kullanıyorsunuz ve de halkın içindesiniz. Malum yollarda gideceğiniz yolu göstermek için tabelalar olur. Fakat 50 katlı apartmanların duvarlarına koca tabelalar açmak zor olur diye 3D görüntü sistemi siz gerekli kavşaklara yaklaştığınızda size yolu gösteren tabelaları gösteriyor.

Oooopss... Burada da mı para?

Her oyunda olduğu gibi bu oyunda da para baş kaynak. Hedeflerinizi vurdukça size görevi veren kişi tarafından ödüllendiriliyorsunuz. Ayrıca şüphelileri de(üstlerinde suspect yazanlar) vurunca bir ihtimal suçlularsa para kazanıyorsunuz. Fakat yanlış





hedefleri, yani başka BHunter'ları, halktan birlerini veya önemli şahsiyetleri vurduğunuzda sicilinize ceza puanı gibisinden bir şey yazılıyor ve de bu ödenmeden belli bir sınırı geçince diğer BHunterlar size saldırıyor. Ödemelerinizi çoğu şehirde bulunan bank office'lere yapabilirsiniz.

Oyuna başlamadan önce zorluk seviyesini seçiyorsunuz. Zorluk seviyesi düşmanların AI'lerine ve hızlarına etki ediyor. Fakat sizin kullandığınız araç da zorluk arttırıldıkça hızlanıyor. Bu eşitliği sağlamıyor. Tam tersine hızınız artınca aracı kontrolünüz zorlaşıyor. Tabi bilgisayarın kontrolün de pek bi sorun yok.

Silah sistemi daha çok bir FPS oyununu anımsatıyor. Primary ve Secondary Weapon sistemi burada da var ve de bir çok silahınız var. Bunlardan bazıları güdümlü füzeler. Namlunuzu hedefin üzerinde biraz tutmayı başarabilirseniz hedefe kitleniyorsunuz ve de uçak simülasyonlarını aratan bir şekilde füzeleri ateşliyorsunuz. Zorluk seviyesi ne derece yüksek olursa hedefe kitlenmek de o derece zor oluyor. Kitlenme ve ateşleme gerçekleşse bile hızlı gemi bundan kurtulabiliyor. Silah ve kurşunlar vurduğunuz hedeflerin veya araçların üzerinden alınabileceği gibi parayla şehir içindeki dükkanlardan da alınabiliyor.

Geminizi bir güç kalkanı koruyor. Bu kalkan sürekli kendini yeniliyor fakat yenilenmesine imkan bırakmadan shield'ınızı bitirirseniz geminizin enerjisinin beşte biri gidiyor. Bunun dışında silahlarınızın arasında sizi kalabalık bir kapışmada bir süre damage almamanızı sağlayacak bir de kalkanınız var.

Basit oyunlar daha mı güzel?

Oyunun grafikleri şaşırtacak derecede ayrıntılı yapılmış. Tamamen 3D modellerden oluşan mekanlar ve de araçlar kullanılmış. Grafik motorunda hataya rastlamadım. Görüntü efektleri de göz dolduruyor. Bir çok değişik silahın hepsinin ayrı ayrı efektleri var. Başarılı patlama ve duman efektleri çarpışmalara ayrı bir hava katmış. Grafik motoruna farklı kamera açılarından görebilme opsiyonu eklenmiş. Fakat bu açılardan en fazla iki tanesini rahat kullanabilirsiniz. Diğerlerinde zaten zor olan kontroller iyice zorlaşıyor. Oyunun giriş demosu yok. Bu grafiklerin ve efektlerin hepsinin 640x480 çözünürlükte olduğunu da unutmayın.

BHunter ses efektleri acısından eksiği olmayan fakat fazlası da olmayan bir oyun. Silahlar, patlamalar, çarpma ve hover-craft'ın uçuş sırasındaki sesleri hoşuma gidenler oldu. Müzik ise CD'de Audio Track şeklinde bulunuyor. Hareketli techno tarzında müzikler çarpışmaların atmosferine etki ediyor.

Asıl kolay olmayan kontrollerin ayarlanması ve de alışılması sanıyorum. Uçan bir arabayı yönlendirmek çok kolay değil ve de menüde ayarların yapılmasını çözdükten sonra bir de ayarlara alışmak bir sürenizi alacaktır. Fakat alıştıktan sonra kontrolleri düşünmüyor sadece görevleri düşünüyorsunuz. Sabırla oynayın.

Oyun geniş multiplayer özelliklerini destekliyor. Fakat dergideki denemelerimiz network üzerinden oyunu oynayamamayla sonuçlandı. Eğer siz oynayabilirseniz çok zevkli olacağına eminim.

Sonuç olarak oynanabilirliği yüksek bir oyun olarak BHunter yavaş oyunlardan sıkılanların seçimi olmalı. Gelecek konulu ve bu kadar action içeren Descent bu kadar orijinal fikirlere sahip değil. Mekanlar, ses,ve grafik yeterli atmosferi yakalamanızı sağlayacaktır. Son olarak çok ilginç birşeyden daha bahsetmeden edemeyeceğim. Oyunun CD'sinde audio ve DirectX dışında 10MB dosya var ve oyunu bilgisayarınıza kurunca 20 MB oluyor hepsi bu!! Denemeden geçmeyin. Başından kalkamayacağınız kesin.

Onur Bayram



Alternatif

Grand Tieft Auto

Sayı/Puan Nisan 98 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

10MB içinde 640x480 çözünürlük için mümkün olandan iyi modeller ve efektler kullanılmış.Acaba nasıl yaptılar?

Ses ve Müzik

Ne eksiği var ne fazlası. Abartıya kaçmadan gerek herşeyi duyabiliyorsunuz. Seslerde karışıklık yok. Anlaşılır ve sade.

Oynanabilirlik

Oynanabilirliği tek zorlayacak şey kontrollerin alışması zor olması. Fakat bu kısa süre sonra çözülüyor.

Atmosfer

Mekanlar ve seslerle atmosfer çok iyi sağlanmış. Müzik yerine göre atmosferi iyi yönde direk etkiliyor.

LEVEL Notu %82

Gelecek konulu en hareketli simülasyonlardan biri. Gerekli yerde ayrıntıya girilerek oynanış kolaylaştırılmış.

Min: P 200, 32 RAM, 20MB yer

Önerilen: P 300, 64 RAM, 3D kart, 20MB yer

Grafik desteği: 640x480 çöz. 3D kart

Multiplayer: Tüm multi protokolleri

Extra: Force Feedback Joystick

EARTH 2150

Güneşi sever misiniz? Bu oyunda sevemeyeceksiniz.

Geliştirici: Topware | Yayıncı: Mattel | Tür: Strateji | Bilgi için: www.mattelinteractive.com

Arkadaşlar bilirsiniz ineklerin çok iri ve siyah gözleri vardır. Hatta bir kıza iltifat etmek istediğinizde ona "inek gözlü" dersiniz ama bu modeller o kadar sığır anlayışlı olurlar ki, sizin ona ne kadar ince bir iltifat ettiğinizi anlamazlar bile. Şunu hatırlarım hep, hayat, dar bir patikada ilerlediğiniz sırada, karşınıza aniden çıkıveren bir ineğin gözlerinizin içine deerin deerin baktıktan sonra "MOOOÖ" diyerek dönüp gitmesinden daha anlamlı değildir.

Şimdi neden bu lakırdıları sarfettiğimi merak ediyorsunuzdur. Aranızda, yazıya giriş konusunda iyice zorluk çekmeye başladığımızı ve aklımıza her geleni anlamlı, anlamsız yazdığımızı düşünenler çıkacaktır. Oysa kazın ayağı perdelidir. Dünya, çalışıp çabalayıp didinip, Aya'a bir üs kurunca insanlığın artık tüm sorunlarının biteceği düşünülmüştür ama aydaki zıpırlar, "biz burada çalışıp kazanıp üretiyoruz, siz aşağıda semerisini topluyorsunuz, hadi oradan kıytırık fırlamalar" diyerek bağımsızlıklarını ilan ederler. Ardından çıkan karmaşa da dünya da ikiye bölünür ve ortaya birbirine düşman üç fraksiyon çıkar. Bunlardan en kendilerini en akıllı zanneden ay üssü alfa sakinleri, sallayalım beş altı nük, ne halleri varsa görsünler derler ve Yarıdım Allah hadi eyvallah diyip gönderirler savaş başlıklarını mavi geegene. O bombalar öyle bir patlar ki, oluşan depremleri, hasarı, canı, maddi hasarı bir kenara bırakın, sermayenin kendisi, gezegen yörüngesinden çıkar ve güneşe doğru sürüklenmeye başlar. İşte o anda, çalışıp didnip Ay'a üs kuran insancıklar hayatın ne kadar anlamsız ve kısa olduğunu anlarlar çünkü dünya kısa bir süre sonra yaşanmayacak kadar sıcak, eriyik bir hale gelecektir. Biraz daha süre sonra ise, güneşin dev bedeninin üzerinde küçük bir damla haline dönüşecek yaşlı gezegenimiz elbette üzerindeki herkese mezar da olacaktır.





Yine 3D

Warzone 2100'ü gördüğünüzde şaşırmıştınız dıı mı. O güne kadar bir görevden diğerine geçerken, binbir emekle kurduğunuz üssünüzü, teknolojilerinizi, ürettiğiniz birimleri hep eski haritada bırakmak zorunda kalıyordunuz. Ne kadar acı bir durum olduğunu her RTS sever bilir ki, bütün upgrade'lerini yaptığınız, tek tek üretip, yaralandıklarında tek tek iyileştirdiğiniz o güzelim, devasa ordunuzu eski haritada bırakıp yeni haritaya üç beş kıytırık piyade ile geçtiğinizde kendinizi, bir önceki haritada büyük bir zafer kazanmış başarılı bir komutan gibi değil de, önemli bir görevi başaramadığı için ordusunun başından alınıp Allah'ın bir dağındaki sınır karakoluna kumandan olarak sürülmüş zavallı bir general gibi hissederdiniz. Ama Warzone 2100 ile RTS'lerde, birimlerin yetenek ve kabiliyet kazanabildiklerine, bir önceki görevde ele geçirdiğiniz haritayı bir sonraki görevde kaybetmeden de oyun yapılabileceğine şahit olmuş beğenmiştik.

Earth 2150'de aşağı yukarı bu konsepte uyan benzer bir oyun. Üç fraksiyondan istediğiniz birini oynayabildiğiniz oyunda, bir ana üssünüz bulunuyor ki bu üs, düşmandan uzak sağlam bir bölgede kurulmuş oluyor. Görevlere ise bu üslerden yayılıyor ve düşmanı vurup geri dönüyorsunuz. Üssünüzde ise kaynak toplama, üretim ve araştırma faaliyetlerini yürütüyorsunuz.

Oyundaki ilk fraksiyon United Civilized Stated, isimlerinden de anlaşıldığı üzere, "biz medeni ve ileri bir toplumuz ve entelektüel potansiyelimiz çok yüksek. Sizin gibi haktan basit insanlarla muhatap olamayız" modunda bir grup ki, adamların orduları da robotlardan oluşuyor. Kendileri savaşmayı çok gereksiz buluyorlar çünkü.

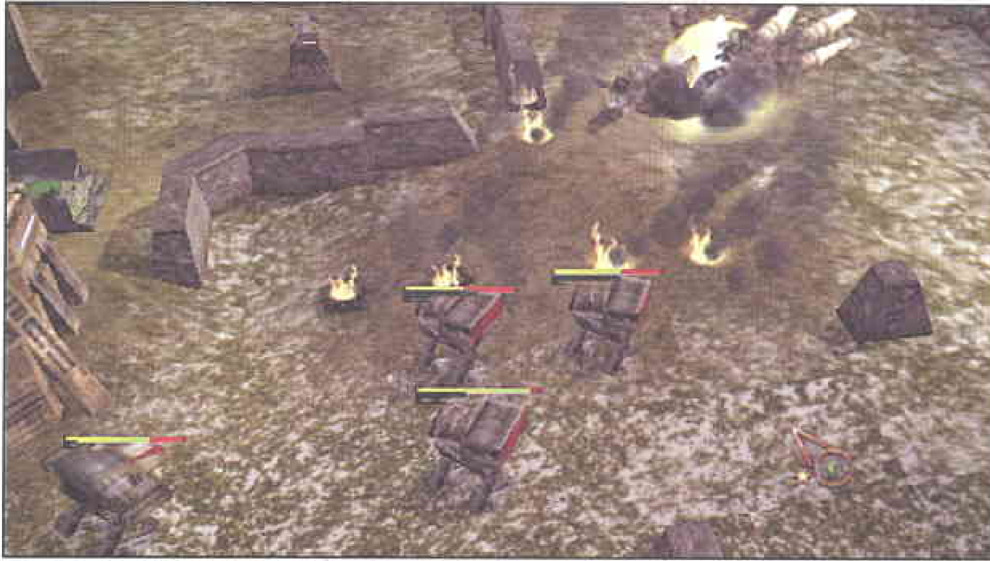
Diğer grup ise Euroasia Dynasty, yani bizim gibi avrupa asya ülkelerinin karıştığı bir topluluk. Bu zavallılar da, eski rus silahlarına muhtaç kalmış şekilde, birkaç tank ve Hind, Hokum gibi bir yüzyıl öncesinin silahları ile (üstelik Rus silahları! Durumları içler acısı...) rakiplerine karşı koymaya çalışıyorlar.

Aydaki fazla akıllılar ise The Lunar Corporation olarak adlandırılıyorlar ve teknolojileri, diğer ikisinin teknolojisine beş basacak pozisyondadır. Ama, aşağıdakiler birbirlerini yesin sonra biz gidip kalanı döveriz gibi bir mantıkları var.

NUHUN GEMİSİ

Dünyanın yörüngeden çıkmasından sonra ise herkesin tek bir amacı kalmıştır. Dev bir uzaygemisi yaparak büyük kitleler halinde Mars'a gidip orayı kolonileştirmek. Ama sorun şudur ki hem ortalıkta sadece bir gemi yapabilecek kadar materyal vardır ve üç





grup da hayatta kalacak olan fraksiyonun kendisi olması için ölümüne savaşmaya hazırdır.

Dolayısı ile oyunun amacı kendinizi ve halkınızı mutlak yok oluştan kurtaracak bir uzay gemisi yapmaktır. Elbette bu işi olabildiğince kolaylaştırmak için oyunda sadece işin maddi yönü ile ilgileniyorsunuz. Yani her bölüm öncesinde, uzay gemisinin yapımı için ne kadar kaynağınızı ayıracağınız soruluyor. Zaten ayrıca da geminin tamamlanması için ne kadar kaynağa ihtiyaç duyulduğu size devamlı hatırlatılıyor.

Oyunun grafik detayı, size yaşayan ve ölümden kaçmak için harıl harıl çalışıp savaşan bir dünyayı hissetirebiliyor. Öyle ki, fabrikalarda çalışan araçların, küçük kutuları kaldırıp binalara taşıdığını seçebiliyorsunuz. Nişan almak için namlusunu doğrultan bir tankın ince ayarlarına şahit olabiliyorsunuz. Pek çok ayrıntı ile oyunun gerçek yaşama olabildiğince benzetilmeye çalışıldığı anlaşılıyor.

Ancak oyunun çok ayrıntılı grrafik sisteminin olması bazı anlarda dezavantaj olarak da çıkıyor karşımıza. Kalabalık savaşlarda birimlerinizi seçebilmek bir hayli zorlaşabiliyor. İçiçe giren birmleri meydan savaşı sırasında ayırt etmek zor olabiliyorken bu enstanteneye biraz da sis eklendiğini düşünün, gerçekten göz yorucu bir görüntüyle karşılaşacağınıza emin olabilirsiniz.



Ne çorbası yapalım

Oyunun güzel bir yanı, Warzone 2100'de olduğu gibi, yeni bir silah veya araç teknolojisi geliştirildiğinde, araştırma merkezinizde, hangi silahı hangi kaporta ile kullanmak istediğinizi belirleyip, kafanıza göre farklı amaçlar için optimize edilmiş araçlara ulaşabiliyorsunuz. Sürekli okuyucularım bilirler ki, oyunlarda olabildiğince seçimlerin oyuncuya bırakılmasından yana olmuşumdur. Yani aslında bu oyundaki sistemin de mükemmel olmadığını itiraf etmeliyim. Hayalimde her zaman, üreteceğim, tankın, topun, uzay gemisinin, özelliklerini bir bir benim belirleyeceğim bir oyunu kurarım. Kullanılacak kaportanın şekli, boyutu, grafik çizimi, mateyalı, zırhının kalınlığı, monte edilecek silahın kalibresi, menzili, atış sıklığı, güç kullanımı, kullanılan mermilerin özelliği (patlayıcı, delici, yangın, elektroşok, ses, flaş, duman vs.) aracın motorunun hacmi, yakıt kullanımı, güç verimi... Anlatabildim sanırım. Ne kadar çok seçenek oyuncuya bırakılırsa oyunun o kadar eğlenceli olacağını düşünüyorum ama elbette bu durumda çok büyük bir bilgi bombardımanına tutulacak oyuncunun sıkılmaması için bu seçimlerin kolaylıkla yapılmasını sağlayacak sağlam ve rahat bir arayüzün geliştirilmesi de gerekecektir. Neyse, bu kadar olmasa da, Earth 2150 de, oyuncunun birimlerin dizaynında söz sahibi olduğunu görmek mutluluk verici bir gelişme. Yeni bir şey olmasa da çok sık kullanılmadığını görmek insanı üzüyor.

Elbette oyun sadece birim üretip saldırmaktan ibaret değil, birimlerinizin gerek tecrübe gerek upgradeler yoluyla gelişebilir olması oyuncudaki heyecan duygusunu canlı tutuyor. Ayrıca her fraksiyonun tamamiyle birbirinden farklı olması, bir oyun içinde üç oyun bulunması anlamına geliyor. Görevleri, teknoloji ağaçları ve birimleri tamamiyla birbirinden farklı olan bu fraksıyonların herbirini ayrı ayrı oynayabilirsiniz.

Güzel sonları sever misiniz? Biraz gerçeklerle de karşılaşmanız gerekecek. Sonuçta birisi kurtulsa da, iki fraksıyon ve onun milyarlarca insanı, eriyerek akmaya başlayacak kayaların, asvaltların, binalın içinde karbonlarına ayrılacaklar. Bu sona uğramamak için, her yaptığınız hareketle bir sonraki adımınızın doğrudan ilişiklendiği bu oyunu oynarken adımlarınızı iki üç kez düşünerek atacaksınız. Bazan bitirip kazanmak üzere olduğunuz bir bölümü yeni baştan oynamak isteyeceksiniz çünkü bir sonraki görevde yanınızda olmasını isteyeceğiniz bazı birimlerinizi kaybettiğinizi farkedebileceksiniz. Ama dediğimiz gibi ne kadar kazansanız da bu oyunda güzel sona ulaşamayacaksınız. Milyarlarca insanı ölüme terkederek kazandığınız yaşamınız, kırmızı bir gezegenin üzerinde siz kendinizden tiksinirken devam edecek. Buna da ne kadar kazanmak derseniz artık?

Cem Şancı

Alternatif

Eath 2140

Sayı/Puan — Ocak 98 80/100

LEVEL KARNESİ

Grafikler

Detaylı ve yoğun grafikler ilk bakışta etkileyici görünse de kalabalık çatışmalarda karışıklığın bir numaralı sebebi oluyor.

Ses ve Müzik

Herşeyin yerli yerinde olduğu tek konu ses olsa gerek. Oynarken ne eksikliğini çekiyorsunuz ne de "vay" diyorsunuz.

Oynanabilirlik

Her ırkın kendine göre zorlukları ve kolaylıkları var. Ama seçtiğiniz ırka göre oyunun değiştini bilmenizde fayda var.

Atmosfer

Oyundaki en sağlam değişken atmosfer. Kendinizi kaptırmanız çok kolay ve bir kez bitirdiniz mi önünüzde iki ırk daha var.

LEVEL Notu 83

Kalabalık savaşlarda kontrolün zorlaşması dışında sözünü etmeye değecek bir eksiği olmayan ama oynanması zevkli bir RTS oyunu.

Min: P 200, 32 RAM, 20MB yer

Önerilen: P 300, 64 RAM, 3D kart, 20MB yer

Grafik desteği: 640x480 çöz. 3D kart

Multiplayer: Tüm multi protokoller

Extra: force feedback joystick

KISA KISA

Oynaması sıkıcı, incelemesi sıkıcı, yazması sıkıcı. Ama okuması zevkli...

HANDKERCHIEF

Yapım: Saygı duydum kendilerine
Tür: Platform
Level Puanı: 67

Lemmings'i bilirsiniz sanırım. Küçük vücutlu beyinli bu yaratıkları önlerindeki tehlikelerden koruyarak güvenli bir bölgeye götürdüğünüz hoş bir oyundur. Bu ay ilk bakışta pek hoşumuza gitmeyen ve kısa kısaya aldığımız bir oyunu uzun uzun incelemeye başlayınca bir de gördük ki, o ne müzikler, o ne sürükleyicilik, o ne heyecan, o ne şirinlik, o ne tatlı bir oyun. Ya Rabbim, sen nelere kadirsin, şu embesil görünümlü oyun bu kadar şirin bu kadar tatlı olabilir mi, bu kadar sürükleyici olabilir mi? Ağzımız açık kaldı.

Çok basit, başlangıç videosu bile olmayan bir oyun açılıp, komedi filmlerinden fırlamış bir tank bir eve ateş edip kaçtıktan sonra, üzerindeki donu ve elindeki silahı ile sinirlenip dışarı çıkan bir adamın koacamn bir orduya dalması, bu arada karşılaştığı düşman askerlerini kendi tarafına çekip küçük bir ordu kurmasından ibaret oyunun müzikleri gerçekten gaza getirici. Rock tarzındaki müzikler her bölümde değişiyor. Silah sesleri falan da ahım şahım değil. Aadamlarınız yürürken veya vuruldukarında da komik sesler çıkartıyorlar. Ama bütün bunlar bu oyunun eğlenceli olmasını engellemiyor kardeşim.

Bu arada aslında Kısa Kısa'nın diğer bölümlerinde değinmek istediğim bir de Serpil problemimiz var bu ay. İncelemelere giriş bölümünde yaptığı yorumu son anda gördüm ki, anladığım kadarı ile bu hatun benim kadın düşmanı olduğumu sanıyor. Yazıya müdahele etmedim kendisine olan saygımdan ama aklınızda bulunsun arkadaşlar, bu dergide ne ben ne de başka biri insanları ırkları, renkleri, cinsleri veya başka farklılıkları için ayırcak kimseler değildir. Böyle provakosyonlara gelmeyeceğinizi umarız. Elbette hepimizin ve mutlaka sizin da, kimi zamanlar kızıp, öfkelenip, "bıktım bu kadınlardan, bıktım bu esmer insanlardan, bıktım bu kara kedilerden,



bıktım bu seyyar satıcılardan" diyebiliriz değil mi? Tamam. Konu kapandı. Diğer yazıya geçin. (Lemmingsden hoşlanıyorsanız oyunu oynayın.)



DIGITAL MAKEOVER

Firma: Bakma bana öyle kocaman kocaman
Tür: Gözlerin koyun, göğüslerin kuzu gibi
Level Notu: 0

Yuh! Bu kadar da olmaz. Birkaç ay önce kendi aramızda bir muhabbet çeviriyorduk. Galiba birisi bir yerlede "böyle giderse yakında oyuncak bebeklere makyaj yapmayı da oyun haline getirecekler" yazmış. Konuşup konuşup gülüyorduk. Şimdi bir oyun olsa, kızlar bu oyunu alıp üzerinde değişik makyaj modelleri denese falandı filandı diyorduk. Sonra bir baktık ki düşündüğümüzü yapmış birisi. Hem de ne oyun yapmış. Aslında bu bir oyun da değil. Bir makyaj tahmin etme programı. Yani kendi resminizi bilgisayara yüklüyorsunuz ve üzerine makyaj yapıyorsunuz. Böylece hangi renklerin yüzünüze gittiğini ölçebiliyorsunuz. Bizce gayet yararlı bir program. Ama bize yuh dedirten işin içine oyuncak bebekleri de katmış olmaları. Yanı küçük kızlara bu programı satabilmek için içine küçük çaplı bir oyun eklemişer. Zaten pragramın tümü, küçük kızlar için hazırlanmış bir oyun gibi duruyor. Ama burada ilgimizi çeken, daha minicik kızlara, makyaj gibi sahtekar bir mantığın öğretilmeye çalışılması oldu. Nazik bir konu, sakın yanlış anlaşılmasın, makyajın günah olduğu falandı filandı gibi tartışmalar bizi ilgilendirmiyor. İşin özüne değinmek istiyoruz. Makyaj, aslında insanların birbirlerine ve kendilerine duydukları saygının bir ifadesidir. Gün içinde temiz giyinmek, hoş kokmak gibi. Başkalarını, görüntünüzle ve doğal ya da değil hoş olmayan kokularınızla rahatsız etmeme nezaketinin bir ürünüdür. Temiz giyinmek, kokmamak, yani bakımlı olmak gerekir sosyal yaşamda. Ama bunlar belli bir yaşın üzerindeki insanlar için geçerli kurallardır. 6, 7 yaşındaki küçük çocuklar henüz ne makyaj yapmayı gerektirecek kadar çirkindirler ne de deforme olmuşlardır. Küçük bir çocuğun masumluğu, onu yeterince güzel yapmaktadır. Ama sanırız, makyaj piyasasındaki artan rekabet artık hanımların makyaj yaşının düşürülmesini gerektiriyor. Yoksa onca ruj, onca allık, onca fondöten kime satılacak. Bu adamlar yakında erkeklere de fondöten kullandırmaya başlayacaklar ben esas ondan korkuyorum. Yuh!







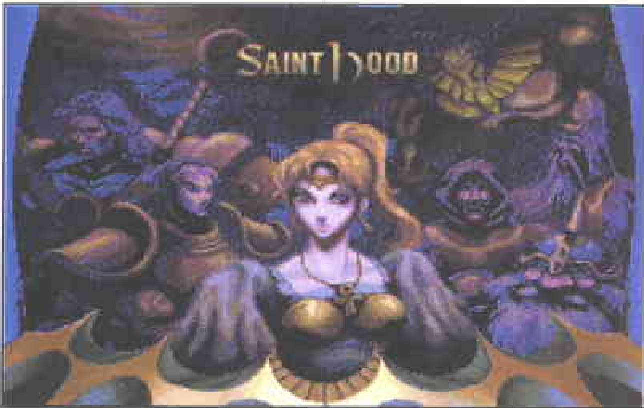
ALCHEMIST

...ma: Baktığında öyle bana
...Bir hoş oluyorum şapır şupur

Level Notu: 100

Biliyoruz ki Diablo II birkaç gun önce çıktı o zaman bu Diablo ve Warcraft taklidi oyunu daha fazla tanıtmaya çalışmakla zaman öldürmeyelim di mi? Daha önemli bir konu var arkadaşlar. Biliyorsunuz Sinan askerde. Şimdi bu adam, bunca yıl oyunlarla uğraşmaya alışmış, askere gideceği son gün bile, şirketteki insanlar onu uğurlamaya geldiklerinde masasına kadar, oyandığı oyunu terkedemediği için yerinden bile kalkmadan "oldu saolun sonra konuşuruz" diye herkesi başından savuşturan bir adam nasıl oluyor da oralarda oyunsuz dayanabiliyor diye düşünüyorsunuz di mi? Hemen açıklayalım. Elbette, sevdiğimiz bir arkadaşımızı böyle bir durumda oyunsuz bırakamzdık. Gitmeden önce ona özel bir gözlük yaptırdık. Bu gözlük, şu "gerçek yalanlar" filmindeki gibi üzerinde minik bir ekran olan özel bir gözlüktü. Aynı zamanda da içinde kablosuz bilgisayar bağlantısı sağlayan bir sitem vardı. Şimdi minik bir cep bilgisayarı sayesinde geceleri yatakhanede herkes uyuduğunda o gözlüğündeki özel ekran sayesinde bizimle net uzerinden Counter oynamaya devam edebiliyor.

Ayrıca Sinan'ı askere yolladığımız akşam, muhabbet masasında grafiker Gokhan, sarı küçük top atan tabancalarla dergi binasının altından geçenleri vurmak konusundaki fantezisini açıkladığında, derginin bir kısmı bu fikre karşı çıktı çünkü 4. kattan aşağı düşecek olan sarı bilye, hedefe vardığında, yer çekiminin de etkisiyle namludan çıkış hızından çok daha hızlı olacaktı ve bu durum masum insanların yaralanmasına yol açabilirdi. İşte bu tartışma sonunda geldi dayandı fizik kuralları tartışmasına döndü. Eğik atış, yatay atış, dik atış, ivme, kuvvetlerin bileşkeleri derken yaklaşık iki saat boyunca fizik muhabbeti yaprak geçirdik Sinan'ın son gecesini. Ve adam askere gidip Havancı oldu. Yaklaşık üç ay kadar eğik atış, yer çekimi, ilk hız gibi fizik terimleri ile boğuşup kafayı yedi. Şimdi hepimiz vicdan azabı içindeyiz çünkü sivildeki son gününde de bizden de farklı bir şey duyamadı zavallı. (Ama çok da güldük bu arada, aramızda kalsın. MUAHAHAHHAHAHA) Neyse yakında döner, olayları onun ağzından dinlersiniz bir de. Olayımız bu. Oyun hakkında bir şeyler duymak istiyorsanız, şu kadarını söyleyeceğim: HANGI OYUN?





THE MONKEY WRENCH CONSPIRACY

Firma: Çünkü pirzolasıdır en sevdiğim kısmı
Tür: Bir koyunun ve de kuzunun.

00

Şimdiki olayımız tam Kısa Kısalık. Oyunun amacı oyunculara 3D oyunlardaki modellemeyi öğretmek. Yanı bu oyun 3D bir FPS yapmak isteyip de, modelleme yapmayı beceremeyen insanlar için yapılmış. Gerçekten geniş bir kitle. Sanırız bu sene içinde on milyon satarak satış rekorları kırar. MUAHAHAHA! Nesiniz olum si. Ne biçim oyun bu! Ne saçmalıyosunuz siz! Şuna adam gibi "grafikerimiz, 3D sanatçımız yoktu. Butçemiz de azdı. Doğru düzgün bir oyun yapamadık. Biz de oyunun adını böyle değiştirdik. Sanki, özellikle böyle kötü bir oyun yapmışız çünkü esas amacımız insanlara 3D modellemeyi öğretmekmiş gibi görünmek istedik!" diyin, belki acıyıp, oyunu alan birkaç insan olur. Bu ne saygısızlık. Bu ne kendini bilmezlik. Allahdan oyuna bakmak için ilk yüklediğimde hemen screenshotlarını almıştım. Demin dayanamayıp CD'i de parçaladım büyük bir zevkle. Bu aşamadan sonra screenshot da alamayacaktım. Oyun eleştirmenliğinin insanın aklını yıprattığına daha çok inanıyorum artık. Annem her zaman "Yavrum yazar olma futbolcu ol, geleceği olan meslek o, para kazanırsın, adam olursun. Evet belki biraz dal kalırsın ama olsun. Para herşeydir. Yazar olup, entelektüel olunca karnın mı doyacak?" demişti. Dinlememiştim. Bir daha dünyaya gelecek olursam ben de futbolcu olucam. Var mı itirazı olan? Bu arada yazarlık dedim de eskiden, 6 yaşımdayken, sokaktaki bir erik ağıcına taş atıp erik düşürmeye çalışan arkadaşlara özenip ben de ağaca taş atınca attığım taş bir arabanın camını kırmıştı. Arabanın sahibi de babama gidip oğlunuza biraz erik alın demişti. Rahmetli babam da mutfağa gidip buzdolabına bakmıştı. Evde erik kalmamış olduğunu görünce birlikte çarşıya inip erik, çilek, kiraz, sebze falan filan almıştık fırsattan istifade. Bu arada sabahları okula gidip gelirken de dikkatimi çekmişti, o adam da arabasını bir daha erik ağacının yanına park etmemişti hiç. İşte ben de her araba park edişimde bunu hatırlarım ve etrafta erik ağacı olup olmadığına bakarım. Baska bir fırlama veledin de benim camı kırmasını istemem doğrusu.

Cem Şancı







PARASITE EVE 2

İşte size büyük sözü dinleyip tarzını çaktırmadan değiştiren bir oyun.

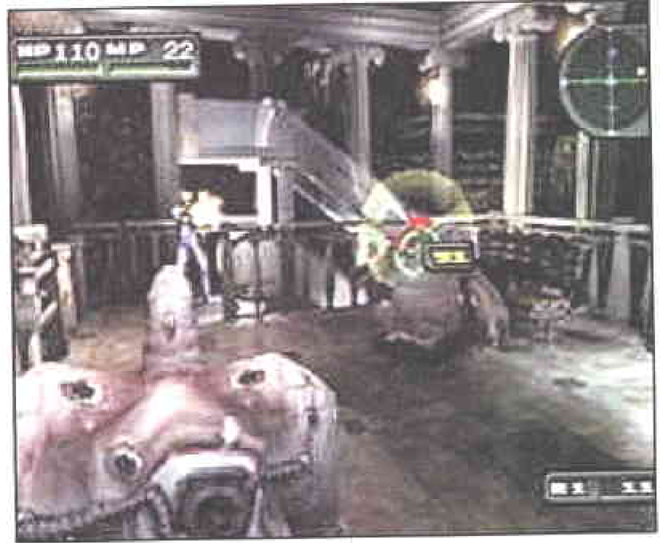
Yapım: Sony | Dağıtım: Sony | Tür: Action | Web: www.playstation-europa/medievil2.com

Silent Hill ve Resident Evil türü oyunların playstation'da büyük ilgi gördüğü ve peşlerinden pek çok benzerlerini sürüklediği kesin. Alın işte, Parasite Eve 1, RPG ile action-adventure'u harmanlayan bir oyundu, oysa ikinci oyun diğerlerinin başarısını ve kendi eksiklerini değerlendirip belirgin bir şekilde action-adventure'a kaymış. Aslına bakarsanız hiç de fena olmamış, çünkü... (-Bir saniye, usule göre önce öyküyü anlatman gerekmiyor mu? -Neden, bir kerecik de öyküyü yazının sonunda anlatsak olmaz mı? –Olmaz, kuralları biliyorsun! -Peki, tamam, kurallar, kurallar!)

Eğer bu ara...

İlk oyundaki mitokondriyal deneylerin (-Mitokondri n'apar? -Hücreye enerji sağlar! -Aferin, devam et!) yol açtığı dehşetin üzerinden üç yıl geçmiştir, bu arada hala tek tük vakalar rapor edilse de çarçabuk gözden kaybolmuşlardır. Tam bu işin sona erdiği düşünülürken 9 Eylül 2000 tarihinde melekler şehrinin en ünlü gökdelenlerinden Acropolis Tower'da bir grup mitokondriyal deney ürünü yaratık (neo-mitochondria creature, yani NMC) görülür. O akşam gökdelene bir SWAT ekibi gönderilir, ancak ekiple bağlantı kaybedilir. Çatıdan saldırmaya çalışırlar, bu kez de helikopterleri patlar, bakarlar bir türlü olmaz, FBI en yeni birliklerinden biri olan MIST'e (Mitochondria Investigation and Suppression Team, Türkçesi ise "Mitokondri olayını soruşturma ve baskılama timi") görev verir. Gelin görün ki polis departmanından ayrılmış sevgili kahramanımız Aya Brea da MIST adına çalışmaktadır. Ancak o da mitokondri deneylerinin etkilerinden nasibini almış ve bazı özel güçler kazanmıştır.

Oyun boyunca Aya'yı yöneterek hem insanlığı önünüze çıkan yaratıklardan arındırmaya, hem de bulmacaları çözerek görevinizi sürdürmeye çalışacaksınız. Tabii size yardımcı olacak bazı karakterler de bulunuyor. Bunların başlıcaları bay pompalı tüfek, bay M4A1 ve bay bomba fırlatıcı! Şaka şaka, oyunda silahlarınızla yalnız değilsiniz, çeşitli bölümlerde NPC'ler de size yaratıklarla olan savaşınızda destek verecekler.



...başlıklar olmasaydı...

Parasite Eve 2'de ilk oyunun aksine rakiplerinizi haritada görebiliyorsunuz. Eğer siz onu daha önce fark ederseniz ilk vuruşu yapma hakkı da sizin oluyor. Yok, dışınize göre değilse fark edilmeden kaçmanız da mümkün. Size verilen radar sayesinde gizlenmiş yaratıkları bile tespit edebilirsiniz. Eğer yaratıkla göz göze gelirseniz ekranda siyah-beyaz bir ışık parlaması sizi dövüşeceğinize dair uyarıyor ve gerçek zamanlı bir çarpışmanın içine giriyorsunuz. Savaşmaya başladığınızda silahlarınızı kullanabileceğiniz gibi parazit enerjinizi de kullanabilirsiniz. Parazit enerjisi, oyunda büyü yerine geçiyor ve yaratıklara hasar vermek ya da kendinizi iyileştirmek için kullanabiliyorsunuz. Parazit enerjisini kullanmak için MP'nizden (Mitokondri puanı) harcamak zorundasınız. Parazit enerjileri iyi dengelenmiş. Etkili olanlarını kullanmak uzun sürerken acil durumlarda daha düşük güçte ama daha hızlı kullanabileceğiniz enerjileri seçebilirsiniz. Üstelik silahlar yalnızca karşınızdaki düşmana hasar verirken bazı parazit enerjileri ile çevrenizi saran düşmanlardan da kurtulabiliyorsunuz. Oyunda dört element var ve dört elementin her biri iki farklı parazit gücü içeriyor. Bu güçleri de en fazla üçüncü seviyeye kadar geliştirebiliyorsunuz. Aslında her elementin bir adet daha gücü var ama bunlara ancak oyunda gizli bir eşya bulursanız sahip olabilirsiniz.







...pek çok şey...

Parasite Eve 2'de ilk oyundaki gibi seviye atlamıyor, onun yerine exp (Experience point-tecrübe puanı) kazanıyorsunuz. Exp, parazit güçlerinize yenilerini eklemeye ya da var olanları geliştirmeye yarıyor. Geliştirdiğiniz güçler hem daha etkili oluyorlar, hem de onları kullanırken daha az MP'ye gereksinim duyuyorsunuz. Kimi zaman yeni bir gücü öğrenebilmek için bildiğiniz eski bir tanesini unutmayı da seçebilirsiniz. Belli bir yerdeki tüm yaratıkları ortadan kaldırdığınızda ise exp., BP (Bounty point-ödül puanı), bir miktar HP (hit



point-yaşam enerjisi) ve MP kazanıyorsunuz. BP, para gibi kullanılıyor ve belirli yerlerde silah, cephane ve zırh almanızı sağlıyor.



Eğer bir düşmanla savaşa girip öldürmeden kaçarsanız BP'niz azalıyor, bu nedenle savaşa girerken iyi (ve hızlı) düşünün.

Silahlarınızı eskisi gibi modifiye edebiliyorsunuz. Örneğin M4A1'e ekleyeceğiniz şarjörler silahın mermi kapasitesini artırıyor. Silahlar da tıpkı parazit enerjileri gibi hızları ve etkilerine göre ayrılıyorlar. Ağır rakiplerinize karşı ağır, hızlı rakiplerinize karşı seri





silahlar kullanmanın yararı olacaktır. Aldığınız çeşitli zırhlar da Aya'nın HP ve MP'sine etki ediyorlar. Ancak paranız çok fazla olmayacağı için her şeyin en iyisinden alamayabilirsiniz. Bu durumda iyi bir silah ile iyi bir zırh arasından seçim yapmanız gerekebilir.

Bir savaştan galip çıkabilmenizin birden fazla yolu var. Bunun için yapmanız gereken ise biraz kafanızı çalıştırmak ve rakiplerinize karşı taktikler geliştirmek. Örneğin bir yaratığın yakınındaki elektrik kutusuna ateş ederek onu birkaç yüz voltla tanıştırabilirsiniz. Ya da çeşitli yaratıkların zayıf noktalarını keşfedebilirsiniz, kimileri arkadan çok fazla hasar alırlar, kimilerinin saldırılarını da son anda bir boğa güreşçisi misali savuşturarak oraya buraya çarpmalarını sağlayabilirsiniz. Savaş sırasında tek işi bozan, parazit enerjisi kullanacağınız zamanlarda oyunun durması. Böyle bir oyunda savaş sahnelerinin daha hareketli yaşanması gerekirdi. Oyunu durdurup "Hımm, şuna bu büyüyü atayım, sonra öbürüne de falanca silahla saldırırım!" diye düşünmek pek de adil değil.

...eskisi gibi olmazdı!

Oyunda kimi sahnelerde arka planın da hareketli olması çok ustaca tasarlanmış bir grafik oyunu. Böylelikle attığınız her adım kamera tarafından izleniyor ve tıpkı bir filmde olduğu gibi hareketli kamera kullanımının tadına varıyorsunuz. Zaten karakter modelleri de yapılırken poligon esirgememiş, bol keseden kullanmışlar, ellerine sağlık!

Müzik ve ses efektleri konusunda ise yapımcıların biraz daha eli sıkı davrandıkları söylenebilir. Örneğin oyunda yüzde yüz seslendirme yok, ancak efektler gereken yerlerde başarıyla kullanılmış. Gerilimin arttığı bir noktada duyulan çığlık ya da homurtu, istenilen etkıyı yaratmada yeterli oluyor. Arka planda çalan parçalar sağlam, bu konuda da sınıfı geçer.

Kimi zaman bir oyunu yenilerken onu tüm bölümleriyle geliştirmektense bazı bölümleri çıkartıp, diğerleri üzerine gitmek daha olumlu sonuçlar doğurabiliyor. (-Sizce de biraz zorlama bir cümle olmadı mı? -Zannetmiyorum, okurlarımız daha önceleri pek çok uzun ve yorucu cümlenin üstesinden geldiler, bunun pek bir zorluk çıkaracağını sanmam. -Siz bilirsiniz.) İşte PE2 de yerinde rötuşlarla bayrağı Resident Evil'in elinden (şimdilik) alabilecek durumda bir oyun. Oynamak lazım. (Bir de şu yazıya parantezle korsan giriş yapanları yakalayabilsem!!!)

Batu & Gökhan

LEVEL KARNESİ

Grafikler
"Cinematic adventure" kavramı vardır ya, gerçekleştirmek için ellerinden geleni yapmışlar, hakikaten güzel olmuş.

Ses ve Müzik
Eğer tam seslendirme yapsalardı tadından yenmeyecekti. Yine de iyi.

Oynanabilirlik
Resident Evil oyuncuları kontrollere hemen alışacaklardır. Taktiğe açık olması olumlu.

Atmosfer
Yapımcıları tebrik eder, geçerim.

LEVEL Notu 78

Kalabalıklaşmaya başlayan ailenin yeni üyesi, üstelik diğerlerinden pek aşağı kalır yanı yok.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: 1
- Analog joypad desteği: var
- Dual shock desteği: var
- Link desteği: Yok
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği : Yok
- Multi tab desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok



JACKIE CHAN STUNTMASTER

Dövüş filmlerinin unutulmaz kahramanı



Özellikle video denilen aletin yaygın olduğu günlerde (off, bu ay amma da nostalji yaptım!) Jackie Chan'in beşinci sınıf ancak seyretmesi pek eğlenceli filmleri meşhurdu. Benim de Jackie ile ilk tanışmam "Kartal Gölgesi" adlı filmle olmuştu. Filmde "yılan yumruğu" tekniğini bilen son usta, bu tekniği Jackie Chan'e öğretiyordu. Filmin sonunda Jackie yılan yumruğu ile kendi icadı olan kedi pençesi tekniklerini birleştirerek baş kötü adamı yeniyordu. Herhalde o filmi sekiz dokuz kez seyretmiştim. Şimdilerde ise özel kanallarda bol bol Jackie Chan filmine rastlanıyor. Tavsiye ederim, dövüş filmlerine meraklı olmasanız bile keyifle seyredilebilir. Bu adam bulduğu her nesneyi kendi lehine kullanır, tek kullanmadığı ise dublördür. Sıkılırsanız kanal değiştirin, on beş dakika sonra hemen her şeyin bıraktığınız gibi devam ettiğini göreceksiniz.

Bir sıçrarsın çekirge...

Jackie Chan Stuntmaster da bir Jackie Chan filmindeki tüm öğeleri içinde barındıran bir oyun. Zaten oyun başından sonuna film gibi dizayn edilmiş. Giriş demosundan olayın özünü anlayıveriyorsunuz. Jackie, büyükbabasını kötü adamlardan kurtarmak için yemek yediği Çin lokantasından uçarak çıkıyor, kutuların üzerinden atlıyor, tekerlekli çöp tenekeleri üzerinde hızlı bir yolculuk yapıyor ve yere indiği anda kontrol size geçiyor. Jackie'nin filmlerde yaptığı tüm hareketleri yapabilme şansınız var. Seri tekme ve yumruklar, yuvarlanma, duvarda koşup adamın arkasına düşme, daha neler neler. Bu hareketleri karıştırarak yeni kombolar da geliştirebiliyorsunuz. Mekan üç boyutlu ve oynanış tarzı da Final Fight gibi eski ilerle-dövüş oyunlarını anımsatıyor. Ancak tahmin edeceğiniz gibi daha çok platforma ve akrobatik harekete yer verilmiş.

İki sıçrarsın çekirge...

Bilirsiniz Jackie'nin üç kapılı buzdolabıyla bile dövüşme yeteneği vardır, oyunda bulacağınız silahlar da bu nedenle bıçak, tabanca değil. Onun yerine süpürge sopası, tava, hatta çiğ balıkla harikalar yaratıyorsunuz. Ara sıra orijinal Jackie Chan filmlerinden alınmış ya da oyun için özel kaydedilmiş sesler de duyuyorsunuz. Örneğin klasik Chan replikleri: "Bela istemiyorum!" "Canınızı yakmayayım!" "Bugün şanslı günüm!" ve en iyisi (yere serilince) "Kees! Hastane!" oyunda bolca yer alıyor. Yine filmlerdeki belli başlı mekanlardan Çin lokantası mutfağı, fabrika, çatı tepeleri karşınıza çıkacak ve elbette meşhur kovalamaca sahneleri de eksik kalmayacak. Her bölümün sonunda dövüş tekniğinize göre bir puan alacaksınız. Bir de her bölümde toplamanız gereken on adet kırmızı ejder var. Eğer onunu da toplayabilirseniz bölüm sonunda bir adet altın ejder bonusu kazanıyorsunuz ki bu da gizli bölüme ulaşmanın anahtarı. Ama bu on ejderi toplamak özellikle ilerki bölümlerde hiç kolay değil, en ufak bir hatada kendinizi ejderi es geçmiş buluyorsunuz ve geri dönme şansınız da olmuyor, aman gözünüzü dört açın !!







Patron, bu adam üçüncüde de sıçradı !!!

Grafikler "muhteşem" olarak adlandırılamasa da kaplamalar çok yumuşak ve gözü rahatsız etmiyor. Üstelik böylesi, oyuna çok daha sevimli bir hava katmış. Yaptığınız hareketlerin Chan'in motion capture ile dijitize edilmiş gerçek hareketleri olduğunu da söyleyelim. Zaten oyunu benzer dövüş oyunlarına göre avantajlı kılan da hep aynı hamleleri yapmak zorunda kalmamanız. Yalnız akıcılık oyun içinde çok başarılı iken bölüm aralarında yüklemelerin uzun sürmesi büyük handikap. Tam gaz çata çota gitmişsiniz, bölüm geçerken bir anda hızınızın kesilmesi hoş değil. Üstelik suya düşme falan gibi kesin ölüm getiren durumlarda tekrar başlamak için yine aynı yükleme süresini göze almanız gerekiyor. Belki oyun sistemi üzerinde biraz daha değişiklik yapıp ileriki bölümlerin kendini tekrarlamasını önleyebilirlerdi, ama bu haliyle de pek çok alternatifinden daha önde.

Arkadaki müzik, Jackie'nin bildik konuşmaları, sürekli koşuşturmaca ve lehinize kullanacağınız binbir türlü alet edevatla klasik bir Jackie Chan filmi makinelerimize gelmiş bulunuyor. Özellikle başlangıçta uzun süre eğlenerek oynayabileceğiniz bir oyun. Düşünce güzel, uygulama belki biraz geliştirmeye açık ama, almaya değer!





Gökhan & Batu

LEVEL KARNESİ

Grafikler
Demek ki çok fazla sıkmadan da insanların hoşuna gidecek şeyler yapılabiliyormuş; kimileri karşı çıkabilir ama ben beğendim.

Ses ve Müzik
Orijinal seslendirme üzerine hareketli, güzel müzik. Daha ne isterim ki?

Oynanabilirlik
Her platformda olduğu gibi yine takılıp sinir olunan bölümler mevcut. Dert değil geçilir ama şu yükleme olmasa!

Atmosfer
Bir Chan filmi seyrettiyseniz siz de hak vereceksiniz, kesinlikle tam puan!

%75 LEVEL Notu

Onca birbirinin aynı dövüş oyunu varken arşivinizde böyle ilginç ve eğlenceli bir tanesine yer vermemek ayıp olur.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 1-4
- Memory blok: 1
- Mouse desteği: Yok
- Direksiyon desteği: Yok
- Tabanca desteği: Yok

LEGEND OF MANA

Playstation tadında bir RPG

Yapımcı firma: Universal Studios **Dağıtım:** Dark Horse **Türü:** Arcade RPG

Square adı kimlere tanıdık geliyor arkadaşlar? Peki, işleri kolaylaştıralım, Final Fantasy diyelim, yaa hemen kalkan ellerin sayısı artıverdi! Asıl adı Seiken Densetsu olan Final Fantasy serisinin son oyunu Legend of Mana, aslında türün önceki oyunları ile pek de büyük bir benzerlik göstermiyor. Yine bir RPG olsa da diğerlerinin komplike oyun yapısının yanında çok daha masum durduğu söylenebilir.

Toplanın dünya kurucaz !

Oyun, büyülü Fa'Diel dünyasında geçiyor. İşe karakterinizi seçerek başlıyorsunuz. İster Escad'ı, ister Daena'yı seçin, amacınız aynı: Fa'Diel'i Mana tanrıçasının yarattığı eski güzel haline çevirmek! Bunu başarabilmek için ise "Land Creation System" adlı bir sistemden yararlanacaksınız. Aslında çalışma prensibi oldukça basit. Bulduğunuz bir artifact'i ("artifact nedir?" diyenlere: Artifact'ler insan yapısı değerli, büyülü nesnelerdir ve hemen hepsinin gizli güçleri vardır.) boş bir alana yerleştirdiğiniz gibi orayı birdenbire bir kasabaya, ormana, ovaya, dağa taşa dönüştürüvereceksiniz. Elbette artifact'ler ağaçta yetişmediklerinden sizin belli görevler alarak onları haketmeniz gerekiyor. Görev almak içinse doğru kişilerle bağlantı kurmak zorundasınız. Ama oyunda tonla görev ve yalnızca 26 adet artifact bulunuyor. Böyle olunca da her görevin sonunda bir artifact kazanmıyorsunuz tabii. Ödülünüz bazen bir silah, bir büyü ya da yiyecek olabiliyor. Ama aldığınız bu diğer nesnelere burun kıvırmayın, çünkü Legend of Mana'nın en büyük özelliklerinden biri, size kendi büyülerinizi, zırhınızı ya da silahınızı yaratma imkanı sunması. Bulduğunuz eşyaları atölyede uygun şekilde birleştirerek yeni eşyalar elde edebilirsiniz.



Özelleşelim, güzelleşelim !

Aldığınız görevler çok çeşitli olsalar da genellikle temelleri aynı: Bir bölgeyi keşfe çıkıp, önünüze geleni ikiye biçip son adamı da yenip geri dönmek! Ancak karakterinizi istediğiniz şekilde geliştirebilmeniz oyuna renk getiriyor. Karakteriniz için iki adet ability (sıçrama, savunma vs.) ve dört adet skill/büyü (skill'ler belli bir silah dalında uzmanlık sağlıyor) seçebilirsiniz. Eğer belli yeteneklerinizi sık sık kullanırsanız onları geliştirip daha etkili hale getirebilirsiniz.



Oyunun size sağladığı bir diğer serbestlik de görev almadığınız zamanlarda sebze-meyve yetiştirme, evcilleştirmek için canavar yakalama ya da kendinize bir golem yapma gibi faaliyetlerde bulunabilmeniz. İşte her RPG'de olması gereken özellik! Hem çeşitlilik, hem eğlence!

Göreve iki, göreve iki!

Ancak Legend of Mana'nın da çeşitli açıkları var. Bunlardan ilki, oyundaki görevlerin birbirlerinden bağımsız olmaları ve düz bir öykü akışının bulunmaması. İşte hiç bir RPG'de bulunmaması gereken özellik! Tıpkı öykü birliğinin bulunmaması gibi oyunda oluşturduğunuz yerleşimler de birbirlerinden bağımsız duruyorlar. Hepsini birleştirince tamamen etkileşimli bir dünya oluşması gerekirken ortaya farklı farklı pek çok ufak birim çıkıyor. Üstelik ikinci oyuncu desteği de tuhaf tasarlanmış. İkinci oyuncuya ancak görevlerde yanınıza adam aldığınızda ihtiyaç duyuluyor. Bu karakterler de gruba bir girip bir çıktıkları için yanınızdaki oyuncunun sizi dövmesi olasılığı oldukça yüksek.

Eksikleri olmasına rağmen şirin iki boyutlu grafik yapısı (Aslında tam iki boyut değil, Final Fight'taki gibi aşağı yukarı kayabiliyorsunuz), ve güzel müzikleri ile oynanabilecek bir oyun. Belki Final Fantasy kadar uğraştırmayan bir RPG oynamak ya da türe yumuşak bir giriş yapmak isteyenlere...

Batu & Gökhan



LEVEL KARNESİ

Grafikler

Renkli arka planlar basit, ama çok sevimliler. Arada bir keskin poligondan yorulan gözlere iyi geliyor.

Ses ve Müzik

Orkestra eşliğinde gerçekten güzel müzik dinleyeceksiniz, oyun bu konuda iddialı.

Oynanabilirlik

Görevlerin birbirlerini tekrarlamaları sıkıcı gelebilir, ara sıra tatil yapıp kendinizi geliştirin derim.

Atmosfer

Eskilerin oyunlarını anımsatan hoş bir havası var.

LEVEL Notu 74

Almanız için kesin garanti verilemez, ama beğeninize uzak değilse atlamayın.

- CD sayısı: 1
- Oyuncu sayısı: 1
- Memory blok: 1
- Analog Joypad desteği: var
- Dual Shock desteği: var
- Link desteği: yok
- Mouse desteği: yok
- Direksiyon desteği: yok
- Multi tab desteği: yok
- Tabanca desteği: yok



CONSOLE MASTER

Oradaydık. Amerika'dan en son Playstation haberleri....



Merhaba değerli arkadaşlar. Hemen söylemek istiyorum, geçen iki sayıda Console Master'ın yayınlanmamasının sebebi sandığınız gibi kaldırılmış olması değil. Maalesef köşeniz birkaç küçük teknik aksaklığa teslim oldu. Sağlık olsun diyorum ve bu ayki "Nuriye Teyze ile Tartışalım, Gülüşelim ve Parende Atalım" programımıza başlıyorum. Ben sizleri çok özledim, peki siz ben yokken kendinize iyi baktınız mı? Hadi o zaman bu ayın yemeğinin tarifine geçelim sözü uzatmadan: "Resident soslu Raccon'da zombi bazlama!" Hepinize kolay gelsin ve afiyet olsun. Tarif dört kişilikır ve titreşimle beraber servis yapılır.

RAM KODLARINA DEVAM

Geçen bölümümüzde sizlere oyun ram kodları ile ilgili yüzeysel bilgiler vermiştim. Bu sefer söz verdiğim gibi biraz daha ayrıntıya girmek istiyorum yüksek müsadelerinizle. Ancak eğer ram kodları ile ilgilenmiyorsanız, yazının bu kısmını atlayıp "Okurdan Gelenler" başlığından okumaya devam ediniz. Çünkü bu açıklamaları anlamak için birazcık kafa yormanız gerekebilir. Ben yazdıktan sonra bir okudum da, ne olur ne olmaz diye uyarayım dedim.

Öncelikle kısa bir hatırlatma yapayım. Ram kodları, makinenizin hafızasındaki bilgilerin adresini değiştirerek, program (oyun) üzerinde değişiklikler yapmaya yarayan kodlardır (bkz. Nisan CM). Gelin bu kez de Joker komutlarını tanıyalım (Joker Command). Adresleri, ram'deki belli pozisyonlar olan bu kodlar, joypad'deki bir düğmenin basıldığını işaret ederler. Böylece siz bir ram kodunu joker komutu ile birleştirebilir ve sadece istediğiniz bir düğmeye bastığınızda aktif hale geçmesini sağlayabilirsiniz.

Joker komutların kullanılma sebebi ise demolarda veya yükleme ekranlarında meydana gelen kilitlenmeleri önlemek olabileceği gibi sadece istediğiniz anlarda kodları aktif hale getirmek de olabilir. Böylece kodların sebep olduğu yan etkilerden kurtulmanız mümkün. Sonuç olarak amaç, kodları bir düğmeye dokunmayla aktif hale geçirmek.

Bütün oyunların Joker komutları vardır, fakat bazıları normal olmayan veya ters joker kodlarıdır. Biz normal ve ters Joker komutlarının basamak değerlerini aha şuradaki tablolarda veriyoruz zaten.

Joker komutlarının, GameShark (Action Replay) cihazınızdaki "Master Code" kısmına yazılması gerekir. Böylelikle çalışması için işaretlediğiniz tüm kodları bir tuş ile aynı anda çalıştırabilirsiniz. Joker komutu, Master Code'a yazılmadığı taktirde sadece kendi altına yazılmış olan kodu çalıştırır.

Peki bu kodları nasıl kullanacaksınız? Anlatayım. Eğer joker komutunu Master code kısmında değil de normal kodla beraber kullanacaksanız, çalıştırmak istediğiniz kodun hemen üzerine yazmalı ve hangi düğmeyi kullanmak istediğinizi de son dört basamakta belirtmelisiniz. Bunun için son dört basamağın yerine yazmanız gereken düğme kodlarını bilmeniz gerekli (quantity digits). Bu kodların ve düğmelerin listesini bu sayfada bulacaksınız. Eğer Joker komutunu Master Code bölümüne yazarak kullanacaksanız, normal kodların üzerine eklemenize hiç gerek olmayacak çünkü zaten işaretlediğiniz tüm kodlara etki edecek.

TABLO 1 - Joker komutları için düğmelerin değer listesi

Quantity Digits	Basıldığında kodu çalıştıracak düğme
0001	L2
0002	R2
0004	L1
0008	R1
0010	Üçgen
0020	Yuvarlak
0040	X
0080	Kare
0100	Select
0800	Start
1000	Yukarı
2000	Sağ
4000	Aşağı
8000	Sol

Çoklu düğmeler: Select+L2 şeklinde kombinasyonlar kullanmak isterseniz iki kodu onaltılı sistemde toplamanız ve bu şekilde kullanmanız yeterli. Örneğin Select'in kodu 0100 ve L2'nin kodu 0001'dir. Toplamı 0101 edecektir ve bu şekilde kullandığınızda iki tuşa da basılı olması gerekir. Daha karmaşık işlemler için matematik kitabınıza bir göz gezdirmeniz gerekebilir.

TABLO 2 - Ters Joker komutları için düğmelerin değer listesi

Quantity Digits	Basıldığında kodu çalıştıracak düğme
0100	L2
0200	R2
0400	L1
0800	R1
1000	Üçgen
2000	Yuvarlak
4000	X
8000	Kare
0001	Select
0008	Start
0010	Yukarı
0020	Sağ
0040	Aşağı
0080	Sol

Peki bu kodları kullanabilmem için bir örnek gösterebilir misiniz? Tabii ki gösteririz. Diyelim ki elinizde herhangi bir oyun için bir ölümsüzlük kodu var ve bu kod: 8012C04C-00AA. Joker komutunuz ise D0012876 ???? ve bu normal bir joker komutu. Ayrıca oyunda Select hiçbir işe yaramıyorsa işte size fırsat! Quantity Digits listesine kısa bir göz attıktan sonra Select'in normal değerinin 0100 olduğunu hemen anlayacaksınız. Bu 0100 değerini Joker komutunuzdaki "????" şeklindeki son dört haneye yazacaksınız. Şimdi yazacağınız kod şu olmalıdır:

D0012876 - 0100
8012C04C - 00AA

Şimdi bu kod açıkken oyuna girdiğinizde, her select tuşuna basıldığında enerjiniz maksimum olacaktır. Veya Select'e basılı tuttuğunuzda hiç enerjiniz gitmeyecektir. Diğer bütün oyunlarda da bu mevzu aynı şekilde işleyecektir. Son olarak; her oyunun joker komutunu bulamayabilirsiniz. Normal kodları incelediğinizde bu kodların genellikle birleştirilerek verilmiş olduğunu fark edersiniz. Bu bilgilerinizi kullanarak basacağınız düğmeyi değiştirebilirsiniz.

OKURDAN GELENLER

Haaaa, bakın burası yeni. Artık sizlerden gelen enteresan veya işe yarar bilgileri de burada yayınlayacağım. İşte bunların ilki Gökhan Muharremoğlu isimli okurumun kendi yaptığı ram kodları:

800992C8 FFFF
800992CA 001F
800992CC 0382
800992CE 0005
E00AA5C8 00080002
800AA6DD 0012
800AA6DD 0013

Bu kodlar Tekken 3 Japonca versiyonundaki karakterlerin elbiselerindeki hareket eden parçaları çıkartıyor. Örneğin Xiaoyu'yu start tuşuyla seçip, ikinci maçtaki yükleme ekranında R1'e basıp, maç başladığında bırakarak kızla ctek siz oynayabilirsiniz (fanteziye bakar mısınız?). Ama birinci maçın yükleme ekranında yaparsanız oyun çöker ona göre. Kendisi bu kodu bana bizzat gösterdi, çalıştırdı. Bu arada ben bu arkadaşla tanıştım, kendisi küçük yaşına rağmen gayet bilgili ve yetenekli. Oyle ki benim yapamadığım Action Replay cihazımı bile tamir etti. Teşekkürler Gökhan, kutlarım.

Bir de Nihat Özpay, benim için fotoğraf montajlayıp göndermiş,



ona da bu nazik davranışından dolayı teşekkür ediyorum. Elinizde başkalarıyla paylaşmak istediğiniz ve gerçekten önem verdiğiniz bilgiler yok mu? Eğer işe yarar bi-şiiler varsa ve Console Master'da yayınlanmasını istiyorsanız, hemen bana gönderin: mega-emin@level.com.tr

AYIN RAM KODLARI



O kadar ram kodlarını anlattın, peki ben nirden bulıciym bu kodları diyenler için de artıkın burada düzenli olarak oyun kodları yayınlayacağım. Kodlarının yayınlanmasını çok istediğiniz oyunlar varsa bana bildirin, hemen size bulup yayınlayayım. İşte bu ayki ram kodlarımız:

Gran Turismo 2 - İngilizce versiyon

- Player 1 Nitro (Analog pad'de sağ topa (R3) basıldığı zaman çalışır)

D00A9228-4000
800A99DE-0020
D00A9228-4000
800A99DA-0020

- Sonsuz para (kod çalışırken olabilecek en yüksek miktarda paraya sahip olursunuz. Save edip kapatınca aynı paraya sahip olursunuz ama azalır)

801D0FC8-E0FF
801D0FCA-05F5

- Saati durdurma (oyun kronometresi çalışmaz, ehliyet sınavlarının tamamında altın alabilme şansı)

8002F810-0000
80046E84-0000

- Çabuk kazanma (başlama çizgisini geçtiğiniz anda birincisiniz, uzun yarışlar için birebirdir. Replay'leri seyretmenizi tavsiye etmem, oyun çokerl)

D00A99AC-0000
800A99AC-0002
801D52CA-0200

Colin McRae Rally

- Zamanı Durdurma (Ralli zamana karşı yarış olduğuna göre bu kodu kullanarak tüm yarışları kazanabilirsiniz)

800C607D-0007

- Hep kazanma (Bazen sorun çıkarabiliyor)

8007BDF0-0000
8007BDF2-0000
D00CE0E4-0800
800C6C38-02F0

- Aracınızın normalden biraz daha hızlı gitmesini ister misiniz?

80153238-0001

- Para para para (servis paranız hiç eksilmiyor fakat araba kaportasında istenmeyen şekil bozuklukları oluşabiliyor)

800C5FD8-003C

Command & Conquer Retaliation

- Sonsuz para (Allies)

D0010124-0000
8002A3D4-FFFF

- Sonsuz para (Soviets)

D0010124-0000
8002A798-FFFF

The Need For Speed 5 Porshe Unleashed

- Nakit sıkıntısına son

800BDC94-FFFF
800BDC96-0FFF

Final Fantasy VIII

- Max Status

D00231B6-1060
800231B6-1000
D00231CE-1440
800231CC-0001

- Otomatik HP doldurma

D00232F6-1040
800232F4-0001

- Bir dövüşte 999 exp

80078C94-03E7
80078C96-03E7
80078C98-03E7
80078C9A-0000
80078C9C-0000
80078C9E-0000

- Bir dövüşte 255 AP

80078CE0-00FF
80078CE2-00FF
80078CE4-00FF

- Her yerde save imkanı

300781A9-0003

- Sonsuz para

80077E84-E0FF
80077E86-05F5

- Zaman hep 00:00

80078048-0000
8007804A-0000

- Hep limitleri kullanma

30078741-0004
30078911-0004
30078AE1-0004

- Draw Point 100 (select+X)

D00831E8-0140
800DE4D0-0064

- Düşman yok
80078DF8-0008
- Hızlı GF kullanma

80078734-0000
80078904-0000
80078AD4-0000

Not: bu kodlar benim tarafımdan versiyon 2.0 kod cihazında denenmiş ve başarıyla çalıştırılmıştır. Sizde çalışmıyorsa, sorun oyun versiyonunuzun uyuşmaması veya kod cihazınızın versiyonunun düşük olmasıdır.

TAŞINEYBIL PLAYSTATION 1'LER YOLDA...

Buraya "Portatif PSX" resmi gelecek. Yazının içerisinde ise Game Gear, GameBoy ve Neo Geo Pocket ile ilgili resimlerinden güzel olanları konulacak.

Sevgili okurlar, inanmeyceksiniz ama bu haberi bana annem verdi (walla billa). E o bana taaaa uzaklardan haber yollayınca ben de araştırıp yazdım tabii. Teşekkürler anneciğim:)

Dünyanın en çok satan konsolu olan Playstation'ı üreten Sony Computer Entertainment America şirketi, bu efsanevi aletin beşinci yıldönümü anısına, konsolun yeni ve kompakt bir versiyonu olan PS one'ı piyasaya süreceğini açıkladı. Sega'ya yaptıkları Sony Computer'e yetmemiş olacak ki, bu kez de gözünü Nintendo Game Boy'un pabucuna dikti. Playstation 1'in taşınabilir versiyonu olan PS one'ın, Japonya'da Temmuz, Avrupa'da ise Eylül 2000 tarihinde piyasaya çıkması bekleniyor.

Orijinal PlayStation ile aynı özelliklere ve teknolojiye sahip olan PS one, üçte bir oranında daha küçük olacak. Böylelikle daha kolay taşınması amaçlanmış. Bu yeni model ile beraber, orijinal PlayStation'ın yavaş yavaş kaldırılıp ve yerini PS one'a bırakması hedefleniyor. Yeni PS one, şu anda piyasada olan 800'den fazla oyuna ek olarak, bu yılın sonuna kadar hazır olacak 150 yeni oyunu daha destekleyecek. PS one Japonya'da 7 Temmuz'da çıkacak ve 15 bin (vergileri hariç yaklaşık 150 dolar). Ayrıca önümüzdeki kış, Playstation ailesinin (Playstation, PS one ve Playstation 2) cep telefonlarına bağlanmasına olanak sağlayan özel bir adaptör üretilecek. Böylelikle milyonlarca Playstation kullanıcısı, bilgi, eğlence ve yazılım programları indirebilecek ve hatta başkalarıyla veri alışverişi yapabilecek. Ayrıca CD'li sisteme sahip ve taşınabilir olmasının bir başka avantajı da DiskMan görevi görebilecek olması. Yeni makine beraberinde Ac adaptörü, gerekli bağlantı kabloları ve bir adet titreşimli analog joypad ile gelecek.



Bu yeni Playstation'ın ilerlemesi bununla da kalmayacak. 2001 baharında PS one'a özel dizaynı bir LCD monitör piyasaya çıkacak. Biz ve bizim gibi bir çok konsol tutkunu, 4 inç boyutundaki yeni TFT LCD sayesinde dijital dünyalarının zevkini her yerde yaşayabilecekler. Ancak aksesuarların çıkış tarihleri ve tam özellikleri şu anda bir kesinlik kazanmış değil.

Dünyada bu güne kadar en çok satılan oyun konsolu olan Playstation'ı üreten Sony Computer Entertainment (hep tekrarlıyorum ama harbiden de abartı yani, bir konsol 73 milyon adet satılır mı yaw?) bu yeni konsola ait detayları da şöyle açıkladı:

Ürün adı: PlayStation PS One
Satış tarihi: Eylül 2000
2001 yılı için 8 milyon adet makine üretilecek
Boyutları: 193 mmx38 mmx144 mm
Ağırlığı: 550 gr.
Desteklenen formatlar: PlayStation CD-ROM, Müzik CD
CPU: 32 bit RISC (R3000 custom)
Saat hızı: 33.8688 MHz
Main Memory: 16Mbit
Grafik: PlayStation GPU
Grafik hafızası: 8Mbit
Ses: SPU 24 Kanal
Ses hafızası: 4Mbit
Disk sürücüsü: CD-ROM 2 hızlı

Gelecek ay Console Master'da, Playstation aksesuarları ile ilgili önemli bilgiler, yine ram kodları ve enteresan haberler bulacaksınız. Belki de hiç duymadığınız eğlence aparatlarını görecek, alacak ve oyun zevkinizi dörde katlayacaksınız. Ayrıca önümüzdeki ay incelememi istediğiniz oyunların isimlerini en geç 10 Ağustos 2000'e kadar bana ulaştırın. İsteklerinizi mümkün olduğunca yerine getirmeye çalışacağım.

Ağustos'a kadar kendinize iyi bakın ve beni özleyin anacım. Byeeeeeeee&Smile...

MegaEmin™
megaemin@level.com.tr

KKND 2: KROSSFIRE

İyi bir RTS'ye kim ne der?

KKND 2: Krossfire oyununda seçebileceğiniz üç taraf ve buna bağlı olarak yapmanız gereken tonla görev var. İki ay sürecek olan bu stratejimizin ilkinde Survivor görevlerini ve Evolved görevlerinin bir kısmını anlatacağım. Gelecek ay ise Evolved görevlerinin kalan kısmıyla Series 9 görevlerini bulabileceksiniz. KKND 2'deki görevler için bir görev ağacı oluşturulmuş, bir görevi tamamladığınızda ona bağlı olarak seçebileceğiniz bir veya iki tane görev olabiliyor. Size oyundaki tüm görevleri açıklamak yerine, iki görev seçimi olan yerlerdeki görevlerden yalnızca birini açıklayacağım. Böylece sahip olduğumuz yeri en verimli şekilde değerlendirmiş olacağız. Anlaşılması kolay olsun diye tüm birim ve bina isimlerini İngilizce yazdım. Strateji köşemize Survivor ile başlıyoruz.



SURVIVOR GÖREVLERİ

Binalar: Outpost (1500), Barracks (400), Machine Shop (800), Power Station (2000), Armoury (500), Research Lab (700), Repair Bay (500), Drill Rig, Solar Collector (1000), Thermal Exchanger (2000)

Piyadeler: Machine Gunner (100), Technician (100), Grenadier (125), Flamer (200), Rocketeer (200), Kamikaze (250), Laser Rifleman (250)

Araçlar: Dirt Bike (200), ATV (300), Mobile Derrick (1000), Hover Buggy (500), Anaconda Tank (800), Oil Tanker (1000), The Enforcer (1250), Juggernaut (1500), Mobile Outpost (5000)

Uçaklar: Airlifter (2000), Orville Fighter (2000), Wilbur Bomber (2500)

Kuleler: Sentry Gun (800), Cannon Tower (1200), AA Tower (2500), Laser Destroyer (3500)

Duvarlar: Barricade (100), Force Wall (500)



LEVEL 1 a - Impending Annihilation

Direniş: Hafif
Teknoloji Seviyesi: 1
Kaynaklar: Orta
Arazi: Dağlık
İşgalci: Series 9

Etrafınızda iki tane köprü bulunuyor. Barracks'larda devamlı olarak machine gunner birimi üretin, machine shop'ta 6 veya daha fazla biker üretin ve sahip olduğunuz tüm birimlerle kuzey köprüsünü kullanarak düşmana saldırın. İlk olarak büyük topa, sonra da birimlere saldırın. Diğer topu da hallettikten sonra düşman kampı çevresinde saat yönünün tersine dolanın, ama bu sırada tanker-powerstation ikilisine dikkat edin. Geri kalan iki topu, aynı anda her iki yönden de vurarak halledebilirsiniz, zaten bu olaylar sırasında büyük bir ihtimalle yardım kuvvetleri de alacaksınız ve bu sırada daha da fazla machine gunner birimi üretilmiş olacak. O yüzden hiç zor-



lanmadan bitirebileceğiniz bir görev bu.

LEVEL 2a - The Great Escape

Direniş: Orta
Teknoloji Seviyesi: 2
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl
İşgalci: Evolved

Doğuya doğru ilerleyin ve çıkıntıya tırmanın. Bir çember çizerek koşturan iki düşman birimini görmüş olmalısınız. Onları izleyin ve çemberin dışına çıkın, sizi yakalamayacaklardır. Bir sonraki çıkıntıya ilerleyin ve orada durarak aşağıdaki iki oyuncak askere bakın. Bekleyin. Bir anda kuzeybatınızdan yardım birlikleri gelecek. Araçları kullanarak aşağıdaki palyaçoları haklayın, sonra da piyade birimlerini kullanarak (tech dahil) tünelin diğer tarafına geçin. Tech birimini bina ile ekranın kenarı arasına saklayın ve diğer piyade birimlerinizi de ona giden yolu kapamak için kullanın. Bu sırada iki olay meydana gelecek. İlk olarak yardım birlikleri alacaksınız. Yine aynı şeyleri yapın, piyadeleri tech birimini korumaya gönderin, araçları da tech'in bulunduğu çıkıntıya yollayın. Diğer olay ise haritanın güney sınırında ortaya çıkan Mobile Outpost, o bölgeye giderek kamp kurmaya başlayın. Şimdi bir süre bu iki bölge arasında gidip gelmeniz gerekecek. Ama kampınızı savunup, düşman anti-aircraft kulelerini yok etmeye yetecek kadar birim ürettiğinizde (ve elbette bu birimleri kullanıp kulelerden kurtulduğunuzda) technician biriminizi güney kampına getirmek için Airlifter gönderebileceksiniz.

LEVEL 3 - First To The Middle

Direniş: Orta
Teknoloji Seviyesi: 3
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl
İşgalci: Evolved

Kampın hemen doğu tarafında bir petrol yatağı göreceksiniz. Outpost'u oraya gönderip üssünüzü kurun (Asıl kampınıza ulaşmaya çalışırsanız zaman dolacaktır), bir machine shop ve onun hemen yanına bir power station yapın. Machine shop hazır olduğu anda mobile drill rig üretimine başlayın. Bu sırada birimlerinizi toparlayıp, harita etrafında saat yönünün tersinde biraz dolaşın. Bir kule ve birkaç piyade tarafından korunan bir big pig ve piyade yerine pit scorpion birimleri tarafından korunan bir diğer big pig ve terkedilmiş bir blue survivor kampı bulacaksınız. Tech birimlerinizi kullanarak kampı onarın, bir research lab ve bir armoury kurun. Upgrade yapmaya başlayın. Bu arada güneydeki power station'dan gözünüzü ayırmayın, çünkü tanker kendi başına dolanmaya başlayabilir (drill rig'den daha önce yapılmış olacak).

Ana düşman kampı haritanın ortasında bulunuyor. Her iki kapısı da en az bir worm ve bir top tarafından korunuyor. Saldırıya geçeceğiniz zaman birimlerinizin arasında mutlaka flamer bulunmalı, çünkü önemli düşman binalarını mahvetmek istiyoruz. Haritanın güneydoğu köşesinde bir top, birkaç scorpion ve piyadeler tarafından korunan bir pig station var. Ona giden dar bir yol bulacaksınız. Geri çekilebilen ATV ve tank birimlerini kullanarak bu dar yoldan geri geri giderken sizi takip eden düşman birimlerini haklayın.

Kuzey kampınızın hemen güneybatısında, yıkıntıların arasında bir pig daha var, onun da icabına bakın.

Gelelim saldırı planına. Her iki taraftan da aynı anda saldırın. Kuzeyde flamer, tank, ATV ve barrage craft üretin. Güneydeki birimlerinizi güneybatı köşesinde toplayın ve yaklaşık on ATV, birkaç tank ve birkaç barrage craft ile saldırıya geçin. Düşman kampının her iki tarafında da ilk olarak worm'ları vurun ve daha sonra pig'lere yönelin. Kuzeydeki güçlerinizle ilk olarak clanhall'u vurun, sonra da power station'ı halledin (Aksi halde mekanikler üretilecek ve durmadan etrafı tamir edeceklerdir). Tüm güç kaynaklarını yok ettiğinize emin olun. Geriye kalan tüm birimlerinizi toplayın ve doğuda kalan herşeyi yok etmeye başlayın.

LEVEL 4a - Hide & Seek

Direniş: Orta
Teknoloji Seviyesi: 4
Kaynaklar: Orta
Arazi: Kırsal
İşgalci: Series 9

Teknisyenleri kuzeybatıda, kampınızı doğuda, düşman kampının kuzeydoğuda ve tech bunker'ı kapıların hemen batısında bulabilirsiniz. Kalan düşman üzerinde kullanabileceğiniz Wilbur Bomber'ı serbest bırakmak için bir tane tech yeterli olacaktır. Tüm güçlerinizi toparlayıp kuzeybatıya yönelin. Sizi rahatsız etmeden hiç kimseye bulaşmayın. Tech birimlerinizi alıp kampınıza doğru ilerleyin. Orada uzun süre kalmayın, hemen tech bunker'a ulaşmaya çalışın. Oraya vardığınızda kuvvetlerinizi kampınıza geri yollayın.

Bomber birimini kullanarak öncelikle iki düşman kulesini halledin (bir normal kule ve bir worm), düşman güçlerinin dikkatini çekip, onları kampınıza doğru yönlendirin. Kamptakiler bu düşmanları halledeceklerdir. Düşman güçleri arasında tech'leri aldığınız yerin hemen güneyinde bulunan dört robot ve bölgenin güneybatı köşesinde üç-dört tane robot var. Düşman robotlarını üzerinize çekmek için onların atış menzilinde bulunan bir yere inmeniz gerekiyor, sonra sizi izlemeye başlayacaklardır. Bomber birimi iki bombasını da kullandıktan sonra gösterdiğiniz en son noktaya inerek dinlenir, sonra yine kalkıp emirlerinizi uygular.



Level 5a - Death From Above

Direniş: Ağır
Teknoloji Seviyesi: 5
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl
İşgalci: Evolved / Series 9

Bu görevde temel olarak yapmanız gereken iki şey bulunuyor.

1. Uçaklarınıza çok dikkat edin, onları koruyun çünkü yerlerine yenilerini koyamayacaksınız.

2. Tanker birimlerinize mümkün olduğunca uzun süre rehberlik yapın, böylece düşman topu tarafından vurulmalarını engellersiniz.

Barrack binasına upgrade yapıp hasar gücü yüksek birimler üretmelisiniz, bunlar arasında grenadier, flamer ve rocketeer bulunuyor. İlk grup üretildiği anda onları kuzeydoğuya gönderin, düşmanın oil rig'ini halledin, önce haritanın kuzeydoğu ucuna (uçakları kullanarak) sonra da güneydoğu ucuna gidin.

Haritanın güneydoğu köşesinde bir robot kampının yerini tespit edeceksiniz. Kuzeybatıdaki oil rig'i hallettikten sonra, size yer rotalarını kullanarak saldırabilecek bu robotlar halletmeniz gereken ilk hedef olacaklar. Kamplarına girmek kolay değil, çünkü bu kamp, toplar, özellikle AA topları tarafından oldukça sıkı biçimde korunuyor.

Bu sorundan kurtulduğunuzda birimlerinizi haritanın kuzeydoğu köşesine yollayın. Düşman ateşinden kaçınmak için ekran sınırlarını takip ederek hareket edin ve tüm birimleri yok edin.

En son savaş alanı güneydeki iki ada olacak. Doğu tarafındakine kuzeyden direk olarak erişebilirsiniz. Batıdakine gitmek içinse batı sınırı boyunca ilerleyip haritanın güneybatı köşesine gelmeli ve sonra buradan birimlerinizi bırakmalısınız.

LEVEL 6a - Strike Three

Direniş: Ağır
Teknoloji Seviyesi: 5
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl
İşgalci: Evolved

İlk olarak bir askerinizi alın ve onu haritanın doğu sınırı boyunca yürütüp, kuzeydoğu köşesine ulaşmasını sağlayın. Burada bir müttefik kampı bulacaksınız. Sonra bir bike birimini önce güney, sonra da batı sınırı boyunca ilerletip kuzeybatı köşesine ulaştırın ve buradaki kampın da yerini tespit edin. Kendi asıl kampınızda bir mobile outpost ve bir derrick üretin, bir power station ve bir machine shop binası kurun. Power station hazır olduğunda yeni bir derrick, bir research lab ve yeni bir power station yapmaya başlayın. Research lab'ı ve power station'ları beşer kez upgrade edin. Machine shop'u tamamen upgrade edin ve 3 fighter, 10 ATV ve 10 barrage craft üretin. Fighter birimlerini machine shop'un hemen yanında toplayın, araçları da kampın kuzeyinde bir araya getirin. Saldırıya başlasanız bile barrage craft üretimine devam edin.

Bu görevde çok önemli bir nokta var! Düşman bir touch of death kulesi yapacak zaman bulursa, kampa dalma şansınız yok olmuş olur. Bu yüzden 10 barrage craft'ın hepsinin üretimini bekleyecek zamanınız yok. Kule hazır olmadan önce vurmanız gerekiyor.

Fighter birimlerini alın ve kampın güneydoğu girişinin solundaki worm'u yok edin. Tüm fighter'ları ve araçları alarak ikinci worm'un da işini görün. Kneecapper kuleleri de halloldüktan sonra kampın etrafında saat yönünde ilerleyerek gözünüze çarpan her şeyi teker teker temizleyin. Düşman kampının büyük bir kısmı temizlendiğinde görevin başında bulmuş olduğunuz müttefik kampları da size yardıma gelebiliyorlar. Zira kampın kuzey girişi birçok kule tarafından korunuyor ve burayı halletmek oldukça zorlu olabiliyor.



LEVEL 7a - To The Freaks

Direniş: Çok Ağır
Teknoloji Seviyesi: 5
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl
İşgalci: Evolved

Öncelikle hemen hatırlatayım, bu bölüm ancak hem Strike Three, hem de Special Delivery görevlerini tamamladığınız zaman çıkıyor. Ve sanırım bu görevi açmak için aynı zamanda First to The Middle görevinden itibaren daldaki tüm görevleri de tamamlamanız gerekiyor olabilir.

Bu bölüm çok çok büyük. Öyle büyük ki 256x256 büyüklüğündeki mini harita bile tamamını gösteremiyor. Göreve haritanın köşesinde başlıyorsunuz, yalnızca bir tane petrol yatağı var ve onu kullanarak bir an önce upgrade işlemine başlamalı, denizden gelebilecek saldırılara karşı savunma sistemi kurmalı, sonra da alternatif enerji kaynaklarını sonuna kadar kullanarak sabit bir gelir elde etmeye çalışmalısınız. "Troll bölgesi" petrol bakımından çok zengin ama onlar bunun pek farkında değiller, öyle ki haritanın üst kısmındaki petrol yataklarını değerlendirmemişler. Direniş yalnızca sürekli bir petrol kaynağı olduğu sürece etkin olacaktır, bu yatakları boşalttığınız zaman yapmanız gereken tek şey savunma hatlarını birer birer yarıp karşınıza gelen her şeyle savaşmak olacak. Söylemesi kolay ama yapması zor.

Burada anlatacaklarımı yaparken oyunun gerçekten uzun sürdüğünü görebilirsiniz, ama araştırma yapmak oyunun önemli bir parçası. Öncelikle bir power station, bir research lab ve bir armoury yapın. Armoury hazır olana kadar research lab'ı uprade edin, sonra da armoury'i iki kere upgrade, edin. Oil rig ile power station arasındaki uzaklığın kısa olmasına dikkat edin. Machine shop ile barracks yapın, bunlar yapılırken research lab'ı upgrade edin. İki tane cannon tower yapıp, bunları tepelere yerleştirin. Üssü upgrade ederek gelişmiş enerji binaları yapabilecek duruma gelin ve onları haritanın güneydoğu köşesine sırayla yerleştirin. Düşman ileride hava saldırısına da geçebileceğinden birkaç tane AA tower kurun. Bu bölgedeki AA tower'ların sayısı dördü bulduğunda (sınır sayısı) düşman hava saldırısı da seyrekleşmeye başlayacak. Barrage craft üretmeye başlayın ve onları düşman kapısının önündeki derenin karşı tarafında toplayın. Burada topladığınız birimler elektrik çitlerinin icabına bakacaklar. Bu görevde gerekli olan diğer birimler ise, mobile repair shop ve artillery. Laser infantry



tarafından desteklenen barrage craft birliği ve bunlara kuleleri temizlemeye yardımcı olacak artillery birlikleri ile yavaş yavaş ilerleyerek alanı temizleyin.

EVOLVED GÖREVLERİ

Binalar: Clanhall (1500), Warrior Hall (400), Beast Enclosure (800), Power Plant (2000), Forge (500), Alchemy Hall (700), Healing Tent (500), Derrick, Big Pig (1000), Pig Pen (2000)

Piyadeler: Berzerker (100), Mekanik (100), Rioter (125), Pyromaniac (200), Homing Bazookoid (200), Martyr (250), Spirit Archer (250)

Araçlar: Dire Wolf (200), Pit Scorpion (300), Mobile Derrick (1000), Crinoid (500), War Mastodon (800), Bull Ant Tanker (1000), Death Hippo (1000), Missile Crab (1250), Mega Beetle (1500), Mobile Clanhall (5000), Scourge Demon

Uçaklar: Floater (2000), Pteranodon (2000), Wasp Bomber (2500)

Kuleler: Kneecapper (800), The Worm (1200), Bazooka Battery (2500), Touch of Death (3500), Altar of the Scourge (1500)

Duvarlar: Skeletal Wall (100), Thunder Fence (500)

LEVEL 1b - I'll Be Your Best Friend

Direniş: Hafif
Teknoloji Seviyesi: 1
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl
İşgalci: Survivors

Kaya çıkıntısının etrafından dolaşın ve iki petrol yatağı arasında kalan bölgeye ulaşana kadar doğuya doğru gidin. Derrick'i çalıştırın ve kampınızı kurun. Doğudaki çıkıntıya adamlarınızı gönderin. Biraz sonra ilk düşman saldırısı gerçekleşecek. Onları hallettikten sonra büyük bir ihtimalle geriye adamınız kalacak. Bir cannon yapana kadar upgrade gerçekleştirin ve hemen yanına bir mekanik yerleştirin.

Bir veya iki tane daha cannon kurmanız, sonraki saldırılar için iyi olur. Dost kamptan yardım birlikleri gelince elinizde yaklaşık olarak 6 turtle, 14 scorpion ve 4 dire wolf olacak. Tabii bu sayılara ulaşmak için sizin de boş durmamanız gerekiyor, özellikle de wolf konusunda. Bu birimleri topladığınız gibi saldırıya geçin, bu sırada kurmuş olduğunuz cannon'lar da diğer bir düşman saldırısını bertaraf edecekler. Öncelikle tower'lardan kurtulun, sonra da geriye kalanları temizleyin.

LEVEL 2b - Napalm Sunday

Direniş: Hafif
Teknoloji Seviyesi: 2
Kaynaklar: Orta
Arazi: Çöl
İşgalci: Survivors

Bu bölümde çok rahat hata yapabilirsiniz. Eğer oyuna başladığınızda doğrudan güneye gitmeyi tercih ederseniz, oldukça zaman kaybına uğradığınızı fark edeceksiniz. Bunun yerine etrafınızda ne var ne yok diye baksanız çok daha verimli olurdu. Yani yapmanız gereken şöyle: Dümdüz güneye doğru ilerleyin ve oradaki oil rig'i temizleyin. Sonra da güneydeki düşman oil rig'ine ilerleyip orayı da halledin. Yani aslında bu görev bu kadar basit. Bir göreve hatalı başladığınızı düşünürseniz (stratejik olarak veya çok zaman kaybı oluyorsa), yeniden başlamaktan çekinmeyin. Kaybedeceğiniz zamandan çok daha kısa sürede görevi bitirdiğinizi göreceksiniz.

LEVEL 3 - Be Vewwy Vewwy Qwiet...

Direniş: Orta
Teknoloji Seviyesi: 3
Kaynaklar: Orta
Arazi: Kırsal
İşgalci: Survivors/Series 9

Bu görev gerçekten de çok iğrenç. Zaten bu sessiz kalıp, düşmana fark edilmeme tarzı görevler insana pek fazla zevk vermiyorlar. Tüm olası rotalar düşman kapılarına ulaşıyor. Elde etmeniz gereken topraklar harita üzerinde çapraz bir alanı kaplıyorlar (kuzeybatı köşesinde) ve düşman birliklerinden Survivors haritanın kuzeydoğusunu, Series 9 ise haritanın güneybatısını yerleşim yeri olarak seçmiş görünüyorlar.

Şimdi mobile clanhall biriminizi götürüp kurabileceğiniz yalnızca tek bir uygun nokta var. Bu yüzden birimlerinizi önce batıya doğru götürmeniz gerekiyor. Hareket eden herkesi yok edin, ama kulelere asla bulaşmayın. İçinde petrol yatakları olan kuzeybatı köşesine ulaştığınız zaman kampınızı kurabilirsiniz. Savunma hattını çok yakın kurmayın ama mutlaka bir savunma hattınız olsun. Uygun bir teknoloji seviyesine ulaşıncaya kadar upgrade yapın ve birimlerinizi toparlayıp survivor birimlerini haritadan silin. Sonra da robotlara saldırın. Usleri temizledikten sonra kalan robotları da arayıp temizlemeniz gerekiyor, resmen saklambaç oynayacaksınız yani. Büyük bir ihtimalle görevi bitirme süreniz, size önerilen sürenin hayli üzerinde olacaktır. Ama dert etmeyin, önemli olan bir görevi de alnımızın akıyla bitirmiş olmak.

LEVEL 4b - Dam It, Janet

Direniş: Orta
Teknoloji Seviyesi: 4
Kaynaklar: Orta
Arazi: Dağlık
İşgalci: Series 9

Bu görevde düşman büyük ölçüde güneydeki petrol kaynağına güveniyor ve bu yatağı temizlemeniz size pek de büyük sorun yaratmayacak. Genel olarak çok zor bir bölüm değil yani. Petrol yatağını temizlediğinizde düşmanın güvenebileceği tek enerji kaynağı yel değirmenleri, ve biliyoruz ki bu tür alternatif enerji kaynakları kesinlikle yeterli olmuyor.

Kampta durup bir yandan upgrade, bir yandan da savunma yapın. Ulaşmanız gereken nokta petrol taşıyan 3 birim ve bu kaynak rotasına girmeye çalışan düşman birimlerini temizleyecek bir savunma sistemi. Sonra bir sürü Rioter ve Bazookoid üretin ve güneyden başlayıp ortaya doğru ilerleyerek tüm düşman kamplarını tek tek temizleyin. En sonunda kuzeye ulaşacaksınız ve yolunuzun üzerinde hiç düşman kalmamış olacak. Yine biraz fazla zaman alsa da bu görevi de tamamlamış olacaksınız. Daha kısa sürede bitirmeyi denemek isterseniz, haritanın kuzeydoğusunda bulunan bölgeye de kamp kurmayı deneyebilirsiniz. Belki bu şekilde düşman birimlerinden kurtulmak için daha az zaman harcayabilirsiniz.

FEAR EFFECT

Gece rüyanızda kendinizi bir buzhanede sırtınızdan duvara kancalanmış şekilde görürseniz korkmayın.



Merhaba sevgili dostlar. Görmüş olduğunuz üzere, kısa bir aradan sonra tekrar sizlerle beraberim. Ufak tefek aksaklıklar her yerde olabilir ne de olsa. Bu arada siz boş durmayıp bana mail yollamaya devam ettiniz tabii ki; hepinize binlerce teşekkürler. Yanıtlarınız gecikmiş olabilir ancak hemen kızmayın; şu anda hepsinin cevabı posta kutunuzda duruyor. Birçoğunuzun Fear Effect isimli oyunun tam çözümünü istemiş olması beni harekete geçirdi. Hemen çözdüm, yazdım ve sizlere sunuyorum. Bu oyunu bilmeyenlerin de almasını ve oynamasını tavsiye ederim. Özellikle bu oyunda gözüme çarpan bir iki noktayı açıklamak istiyorum. Bir Playstation oyununda ilk kez fonları tekrarlanan video parçalarından oluşan bir oyun yapılmış. Yani aslında fon yerine önceden üç saniyelik animasyonlar hazırlanmış ve bu animasyonlar oyun esnasında bitince yeniden başlatılarak inanılmaz görüntü efektleri oluşturacak hale sokulmuş. Tabii ki video dosyasının bitmesiyle yeniden başlaması arasında geçen zaman fonu donduruyor ve çirkin bir görüntü yaratıyor ama fondaki hareketli ışık-gölgeler bu eksikliği telafi edebilecek kadar muhteşem. Oyundaki sahneler ise video değil tamamen hesaplama. Normal bir oyunun tam tersi yani. Ama böyle yapılarak oyunun bütünlüğü korunmuş; oyun içerisinde çözünürlük hiç değişmiyor. Yalnız oyunun dört CD'cikten oluştuğunu da söylemeden edemeyeceğim. Sözü fazla uzatmıyorum; işte oyunu bitirmek için yapmanız gerekenler...



Disk 1

1 HANA

Üzerine indiğimiz platformu yükseltmek için duvarda bulunan mekanizmayı harekete geçirin. Silahınızı çekip köşeyi dönün. Adamları öldürün ve ilerleyip camdan içeriye bakın. Cama ateş edin ve içeriye girin. İçerideki kolu çekin ve FUSE'u alın. Şimdi dışarıya çıkıp merdivenden yukarıya tırmanın ve aşağıya inmeden önce vanayı açın. Adamı haşlama yapın (ben haşlamaya bayılırım). Aşağıya inip GATE KEY'i alın. Kapalı kapıda GATE KEY'i kullanın. İlerleyip iki adamı öldürün ve RED KEY CARD'ı alın. RED KEY CARD'ı bir sonraki kapının panelinde kullanın. İçerideki adamı öldürüp oyunu save edin. Üzerinde 67 yazan dolaba bakın. Burayı açabilmek için 67 LOCKER KEY'e ihtiyacınız olacak. Güvenlik monitörüne bir bakın. İşte adam anahtarı düşürdü; nası, kolay dı mi? Diğer kapıdan sessizce çıkın. Hana'nın solundaki yapıya dikkat edin. Bu bir ACİL MERDİVEN ÇIKIŞI. Aklınızda bulunsun. Adamları öldürün ve platformda ilerleyin. Yine Hana'nın soluna denk gelecek olan layın. Soldaki pasaja girin. İlerleyip diğer adamı da öldürün ve sigorta panosunu bulup içine FUSE'ü yerleştirin. Böylelikle asansörü kullanabileceksiniz. Ama maalesef ızgaralı bölgeye de elektrik vermiş olacaksınız.



asansörü aklınızda tutun ve devam edin. Izgaralı bölgeye geldiğinizde makineli tüfeğinizi kullanıp dört adamı da öldürün. Doğru devam edin ve 67 LOCKER KEY'i alın. Tekrar RED KEY CARD odasına dönün. 67 LOCKER KEY'i kullanarak BLUE KEY CARD'ı ve ekstra silahı alın. Artık aynı anda iki tabancayı birden kullanabileceksiniz. Bakalım ne kadar başarılı olabileceksiniz. 67 LOCKER KEY'i aldığınız yere geri dönün ve bu kez eğilerek aşağıya doğru ilerleyin. Rampanın ortasında durun ve iki zibidiyi haklayın... Rampadan çıkın ve save edin. Az sonra ilk bulmacayla yüzleşeceksiniz.

Elektrikli Izgara Bulmacası

Bu tip oyunlarda bulmacalarda takıldığınıza dair milyonlarca mail geliyor. Bu yüzden ben de Fear Effect'teki bulmacaları ince ayrıntılarıyla açıklıyor veya çözümünü veriyorum. Umarım kolaylıkla geçebilirsiniz. Yerdeki ızgaralara elektrik belli bir sıraya göre veriliyor. Izgaralar yedi parça. Hana'nın tam önündeki parçada elektrik yok. Önce buraya gelin.





Sonra Hana'nın sağındakinden elektriğin çekilmesini bekleyin ve buraya yürüyün. Daha sonra en ortadakine, oradan da düz yürüyün. Böylelikle çarpılmadan kurtulacaksınız.

Asansöre gidin ve aşağıya inin. Önünüzde dev pervaneler göreceksiniz. Sola dönün ve WIRE CUTTER'ı alın. Arkanızı dönüp diğer yoldan gidin. Solunuzdaki duvarda yanıp sönen neon lambalar göreceksiniz. Burada gördüğünüz renkleri bir yere yazın (düz-yuvarlak-düz olarak). İlerleyin ve adamları öldürün. Bu arada geçtiğiniz ACİL ÇIKIŞ'ı da unutmayın. En sonunda üzerinde BLUE KEY CARD paneli olan bir kapı göreceksiniz. Save edin, kartı kullanın ve adamınızı bulun. Adamınızın (Jin) gerçekten C-4 (kendileri birazcık plastik patlayıcı olurlar) ile kaplı olduğunu düşünerek ona ateş etmemelisiniz. Adamları öldürdükten sonra sadece altı dakika zamanınız kalacak.

Bomba Bulmacası

Size söylediğimde bir yere yazmamış olabilme ihtimaline karşı, ben size tekrar yaziym dedim.

Turuncu= Kırmızı + Sarı
Mor= Kırmızı + Mavi
Yeşil= Sarı + Mavi

Yani önce turuncuyu seçeceksiniz ve bileşimi olan iki renkten kesik OLMAYANINI keseceksiniz. Sonra aynı işlemi sırasıyla mor ve mavi için de uygulayacaksınız. Bir ipucu: ortadaki kablolar kesilmeyecek.

Oyun devam ettiğinde iki makineli silahınız olduğunu da unutmayın. ACİL ÇIKIŞ'a gidin ve C-4'ü kullanıp içeriye girin. Rampadan yukarıya çıkıp, ACİL MERDİVEN ÇIKIŞI'na gidin. Açık olan kapaktan aşağıya inin ve save edin. İki adamı öldürün ama henüz içeriye girmeyin. Tepenizde asılı olan dört adet dev Çince harfi bir yere çizin. En güçlü silahlarınızı alın ve ilk boss'la karşılaşmak üzere içeriye girin. Bu adamı yenmenin tek yolu o silahını doldururken ateş etmektir. Öldürdükten sonra SIGN KEY'i alın ve merdivenin altındaki save noktasına gidip save edin. Tekrar boss'u öldürdüğünüz yere dönün ve kontrol panelinde SIGN KEY'i kullanın.

İşaret Bulmacası

Buradaki dört Çince harfi daha önce söylediğim gibi binanın dışındaki şekillere ve sıraya uygun olarak yerleştirin. Eğer unutmuşsanız dışarıya çıkıp bir daha bakın. Doğru sırayı bulduğunuz zaman dordunun de üzerinde sırayla X'e basıp oyuna devam edin.

GLAS

Hana geç kaldı. Save edin ve duvardaki mekanizmayı çalıştırın. Hödööööö, olamaz yaaa; gitti güzelim aletl!! Len daa yeni Adana eksoz taktırıp koltukları deri kaplatmıştım! Tüh be, neyse bari postu kurtaralım. Hemen merdivene tırmanın yoksa feci şekilde can verirsiniz (ana haber gibi oldu). Silahlarınızı doldurun ve iki adamı öldürün. Diğer merdivene doğru ilerleyin. Merdivenin yarısına kadar tırmanın ve orada kalın. Size saldıran helehonter (helikopter) tekrar iş başına gelecek. Uç kere ateş etmesini bekleyin ve sonra hemen koşarak diğer tarafa geçip merdivenden aşağıya inin. Save edin ve PIPE'ı bulun. Alın ve gaz tankını bulun. PIPE'ı kullanın. Daha sonra mumkun olduğu kadar geriden bu tanka ateş edin ve aşağıya bakın.



HANA

Hana'nın kontrolünü alır almaz hemen yerdeki bıçağı alın. Eğilip dönerek askere yaklaşın ve bıçaklayarak öldürün. ASSAULT RIFLE'ı alın ve dışarıdaki adamları öldürmek için sayılı merminizi çok iyi kullanın. Save edin. Merdivenden yukarıya çıkın. Tanıştırayım, Bay Lam...

GLAS

Sanırım Bay Lam tanıştığına pek memnun olmadı. Olsun, olsa da olur olmasa da. Sen onu bırak da bizim duruma bak şimdi. Evet, borular sıcak ama her zaman için değil. Zamanı iyi kollayarak vanaya gidin ve açın. Bu kez geri dönüp boruların sağ tarafına gidin. Dinlenebileceğiniz ufak bir yer var. Bir sonrakini de save edin ve ikinci boss ile karşılaşmaya hazır olun: Helehonter!!!...

Helehonterin ateşinden korunmanın yolu eğilmektir. Yüzünüz Çince reklam bezlerine çevrili olacak şekilde pozisyon alın ve uygun zamanda ateş edin. Bunlardan birisi kopacak ve helehonterin motorunun içine girecek. Sonra sağa ilerleyin ve diğerleri için aynı işlemi uygulayın. Helehonter eşşek cennetine doğru yol almaya başlayacak.

Yanınızdaki kapıdan dışarı çıkın. Silahınızı doldurun ve Hana'ya benzemeyen her şeye ateş edin. Şimdilik yanan kapı yerine sola gidip iki askeri öldürün ve tüfeği alın. Şimdi yanan kapıdan girin ve sekiz on askeri birden öldürün. burada yapmanız gereken en önemli şey hayatta kalabilmek. Yukarıya çıkıp save edin. Hana'yı kurtarmak için ACİL MERDİVEN ÇIKIŞI'na gitmelisiniz. Görevinız önce ateş edip sonra soru sormak. İnin aşağıya...

HANA

Baba sahneden sonra boss üç geliyor. Helehonterden ateş eden adamı öldürmek için eğilmeyi iyi kullanmalısınız. Hep ortada durmayın. Soldaki mükemmel saklanma yerini bulun ve işini bitirin.





GLAS

Nooldu ya oyuna birden? Hareketlendi? Matrix gibi bir sahneden sonra tekrar Glas'le beraberiz. Hey, orada durma; KOOOOŞ!!! Platformun sonuna kadar koş ve gemiye yakın olduğun an üçgene bas. Bu hayatta kalabilmen için tek şansın.

Yine manyak güzel bir sahne giriyor. Oyunda ilk kez yere iniyoruz onda da Gran Turismo'dan bile hızlı bir sahne ile beraber denizin dibini boyluyoruz. İkinci diske geçiniz... (Düşünsenize bu ikinci disket hatta hatta ikinci kaset bile olabilirdi, yine de şanslı bir nesiliz!)

Disk 2

HANA

Abaauuuw; Hana'nın duş sahnesi de vaaaar:) Koş Abuzer koş la, ba ba ba ba, garıya bah lo. Wışşşş... Ay çok kro oldu sanırım. Ciddiyete dönelim isterseniz. Hemen silah seçin ve save edin. Zombileri öldürdükten sonra az ilerdeki silahı da almayı unutmayın.

DEKE

Glas'ı takip ederken silahlarınızı da seçin. Kulübeye geldiğinizde bir sahne girecek. Zombileri öldürün.

GLAS

Burada Save edin. Yanan palmiye ağacının arkanıza düşmesi nedeniyle geri gidemezsiniz. Alevlerden yine zamanlamayı iyi ayarlayarak geçmelisiniz. Sabredip sırasını iyi ezberleyin.

HANA

Düz yürüyün ve Hana'nın soluna dönüp ilerleyin. Kulübedeki zombileri öldürün ve PO MON KEY'i alın. Şimdi geri dönün ve diğer yoldan gidin. Kapalı kapıyı da bu anahtarla açın. Şimdi oynayacak olan sahneyi tekrar görmek isteme ihtimaline karşı burada save etmenizi tavsiye ederim. Yaşlı kadınla konuşun. Yerdeki silahı da alıp arka kapıdan dışarıya çıkın. Askerleri öldüre öldüre ilerleyin. Burada iki yolunuz var; sağa ve sola. Buraya kontrol noktası A diyelim. Üç askeri öldürüp devam edin.



KIPIRDAMA!!! Silahlarınızı düşürdünüz ve kullanabileceğiniz hiçbir şeyiniz yok. Sadece cep telefonu, ıslak havlu ve holster. Hiç hareket etmeden bunlardan öyle birini seçin ki buradan sağ kurtulabilin. Hııııh, söylemeeem!



DEKE

Burada mümkün olduğu kadar sessiz olmaya çalışın. Trene ulaşana kadar adamları öldürün. Trene girin ve dördüncü boss'la karşılaşmanın yoğun heyecanını tadın. Burada bir yere saklanmak size hiçbir yarar sağlamayacaktır. Sağa sola yuvarlanarak erkek gibi dövüşmelisiniz. Zaten birkaç vuruşta ölecektir.

Dışarıya çıkıp üç askeri de öldürün, üçüncüsünde LADDER ACCESS CARD olacak. Alın ve açık tren kapağının karşısındaki panelde LADDER ACCESS CARD'ı kullanın.

Merdivenden yukarıya tırmanın ve yapının en uzak sağ köşesine gidin. Sakın aşağıya düşmeyin. Salak yaratıkları haklayın. Doğru yere geldiğinizde oyun kendiliğinden devam edecektir.

GLAS

Burada Glas'ın işi çok kısa. Üstesinden gelebileceğinize inanıyorum.

HANA

Her yerde adamlar var. Hadi buraya da Kontrol Noktası B diyelim. Sessiz ama ölümcül olmalısınız. Hana'nın solundan ilerleyerek yaşlı kadını gördüğünüz yere dönün (Kontrol Noktası A). Dışarıya çıkıp başka bir yanan kulübe görene kadar devam edin. İçerdekileri öldürün ve XI MON KEY'i alın. Kontrol Noktası B'ye dönün. Bu kez diğer yoldan aşağıya doğru ilerleyin. Yerde yatan zombiyi geçin (sakın dokunmayın; tuzak!!!), bir sürü adamı öldüreceksiniz. Kapıda XI MON KEY'i kullanın ve zombileri öldürün. TRAIN KEY'i alın. Tekrar trene dönün ve yeni bulduğunuz anahtarı kullanabilecek bir kapı arayın. Buradan girin ve diğer bulmaca ile yüzleşin.



Merdiven Bulmacası

Oyuna devam edebilmeniz için merdivene ihtiyacınız olacak. Önce alttaki üç güç anahtarını da kapatın. Açtığınız sigorta paneli bu işi iki fonksiyonla yapabilir.

1- Merdiveni açma: sigortalardan birini orta sıradaki POWER yazılı yere takın. Diğer sigortayı da orta sıradaki LOCK 3 yazılı yere takın. Alttaki güç anahtarını açın. Merdiven böylece açılacak.

2- Merdiveni indirme: gücü kesin. Sigortalardan birini birinci sıradaki POWER yazılı yere takın. Diğerini ise ilk sıradaki LADDER yazılı yere takın. Merdiven aşağıya inecek.

Tren Bulmacası

Trenin harekete geçebilmesi için 12 haneli bir koda ihtiyaç var. Neyse ki trenin bizden önceki beyin fukarası makinisti bu kodu ortalık yere bırakmış. Bıraktığı notta büyük harfle yazdığı sayılar ipucu. Kodun tersi de kağıtta yazılı zaten.

İpucu:

FOR N TO B FOR TO TO SEE EIGHT GRAND

Kod: 4 N 2 B 4 2 2 C 8 000

Panele şu kodu yazıyorsunuz:

4 N 2 B
4 2 2 C
8 0 0 0

DEKE

İki zibidiyi öldürün ve sahneden sonra hemen trenin arkasına doğru koşmaya başlayın. Hiçbir şey için durmayın. Yoksa...

GLAS

Hurda trenin üzerinden geçip bir kamyon görene kadar ilerleyin. Öldüreceğiniz adamlardan birisinde kamyonun anahtarı olacak. Alın ve kamyonda kullanın. Diski değiştirmenin zamanıdır.



Disk 3

GLAS

Ayıldığımızda raftaki COOKING OIL'i alın ve vazoyu kırın. Adamlardan birisi gelip sizi kontrol edecek. Burada çok hızlı hareket edip COOKING OIL'i ortadaki demir plakaya dökün. Sakın yuvarlak parmaklıklardan aşağıya dökmeyin. Adamı yağı döktüğünüz yere getirmeye çalışın ve silahını alıp buradan çıkın. İkinci silahınızı da almış oldunuz. Kapıya doğru devam edin.

DEKE

Çatı Bulmacası

Çatıda cam tabanlı bir alandayız. Biraz bekleyip ışıkların kırık camları göstermesini sağlayın. Olay basit, TRT1'deki şans yolu gibi aynı. Yok ben annamam arkadaş derseniz size yolu ben göstereyim. Platformdaki her camı soldan sağa 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ve yukarıdan aşağıya A, B, C, D, E olacak şekilde isimlendirin. Daha sonra işte çözüm: A-3, B-3, B-4, B-5, C-5, D-5, D-6, D-7, E-7. Save edin. Kapıya doğru gidin.

GLAS

Mutfağa hoş geldiniz. Aşçılar fark etmeden arkalarından geçip yangın alarmını çalıştırmalısınız. Eğilerek gitmeyi deneyin. Daha sonra üç zibidiyi haklayın ve SHOTGUN'ı alın. Delikli kapıyı bulun ve içeriye girmeye çalışın. Yemek odasına doğru ilerleyin ve ana kapıyı açarak Hana'yı içeriye alın.

HANA

Delikli kapının yanındaki kapıdan girin ve üzerinizi değiştirin. Save etmeyi de unutmayın. Bu durumda iken eğer silahsız dolaşırsanız adamlar size ateş etmeyeceklerdir. Delikli kapıdan içeriye girin. Yukarı çıkıp sola dönün. Aşağıya doğru ilerleyip ikinci kırmızı kapıdan girin. Deke ile karşılaşacaksınız.

girin. Bir dans gösterisi göreceksiniz. Bu hareketleri iyice öğrenin ve kuklalı odayı bulun. COIN'i kullanın ve kuklaya aynı hareketleri yaptırın. Bunun için sırayla şunlara basın: sağ alt, sol orta, sağ üst, sağ orta ve sol alt.

Başardığınızda gizli bir kapı açılacak. Buradan girip adamları öldürün ve çift kapılı odaya dalın. Burada save edin ve çıkın.



DEKE

Kukla Bulmacası

Merdivenlerin kesiştiği yere gidip gördüğünüz her şeyi ortadan kaldırın. Oradaki odaya girin ve COIN'i alın. Televizyonlu odaya

Garipan kahverengi kapıdan girin ve ELEVATOR KEY'i alın. Koridora girin ve ELEVATOR KEY'i asansörde kullanın. WRENCH'i alın ve merdivenlerden aşağıya inip vanayı kapatın. MADAM ROOM KEY'i alın ve asansöre geri



dönün. Üzerinde ağaç resmi bulunan kıpkırmızı kapıda kullanın. Maalesef adamımız burada mefta oluyor. Genelde oyunlarda pek rastlanmayan bir durum ama radikal bir düşünce.

GLAS

Yukarıya çıkın ve sağa dönün. Mor kapının yanındaki adamı öldürerek LOUNGE KEY'i alın. E mor kapıda kullanın bi zahmet. İki adamı öldürüp yanınızdaki kapıdan girin. İşte boss 5. Boss ama salak bi boss. Yenmesi çok kolay. Shotgun'u kullanırsanız işiniz daha kolay olur.

HANA

Haydaa, bu sefer de adamın kolu gitti iyi mi? Neyse canım, önünüzdeki odaya girin. WHITE VASE'i (beyaz vazo) alın nerenize alıyorsanız. Merdivenlerin kesiştiği yerdeki odaya gidin. Adamı öldürün ve LOUNGE KEY'i alın. Bu anahtarı mor kapıda kullanın. Odanın arka tarafındaki kapıdan girin. Holün sonunda bir çeşme bulana kadar gidin. Buradaki çiçekleri alın ve geri dönün. Dönüşte öldürdüğünüz bir adamdan OFFICE KEY'i alacaksınız. Bunu açılmayan tek kapıda kullanın. Asansöre binin ve çift kapılı odadan BLACK VASE'i (siyah vazo) alın. Şimdi bulmaca için Madam Chen'in odasının kapısına gidin.

Çiçek Bulmacası

Burası insanların oyunda en çok takıldıkları yer. Size bulmacanın ne olduğunu değil, çözümün ta kendisini vereceğim. Sol tarafa beyaz, sağ tarafa siyah vazoları koyun. Sol taraftaki vazoya "A Fresh Sunflower"ı, sağa da "A Wilted Calla Lily"yi koyun. Oyun buradan sonra resmen cehenneme dönüyor.

Hayatımız tehlikede ama şu andaki tek amacımız üzerimizi değiştirmek (Cem'e katılıyorum; kadınların düşünce tarzını asla anlayamayacağım). Aşağıya inip üzerinizi değiştirin. MEAT LOCKER KEY'i de almayı unutma-

yın. Mutfağa gidin ve gümüş kapıda bu anahtarı kullanın. Testere sesine doğru ilerleyin. Bu sesin sonunda altıncı boss olan Madam Chen var. Shotgun'ı alın ve dövüşe hazırlanın. Madam Chen aslında sandığımızdan daha kuvvetli. Ona direkt olarak ateş edemezsiniz. Etrafta dolaşan yaratıkları öldürün ve birisinin düşüreceği kağıt bebeği Madam Chen'in önünde kullanın. Madam Chen, kısa bir süre için korumasız kalacak. Bu sırada ateş edin. Aynı şeyi o ölene kadar tekrarlayın; ya da en azından kaçana kadar...



Disk 4

Eveeet, bakalım; Deke öldü, Glas sadece tek eliyle ateş edebiliyor ve Hana mavi kıyafetini giymemiş. Sanırım bundan daha kötüsü olamaz. İşler buradan sonra gerçekten sarpa sarıyor. Artık rakiplerinizi öldürdüğünüz zaman silah veya mermi alamayacaksınız. Kağıttan eşyalar alayın ve bir save noktası bulun. Kulübeleri kontrol edin. Burada sol ve sağ olmak üzere iki yol var. Önce sola gidin. Korkmayın sadece yıldırım düştü ve çalıyı tutuşturdu. Kağıt eşyalarınızı burada yakabilirsiniz. Çalının solundaki kuyuyu da unutmayın. Geri dönüp diğer yoldan gidin. Gri renkli ve üzerinde üç yanan meşale resmedilmiş bir kapı göreceksiniz. Bu kapının yerini de unutmayın. Yolunuza devam edin. Bir çatala geleceksiniz. Önce Hana'ya göre sol taraftaki yola gidin. Bir oyun odası ve içinde bir kız çocuğu göreceksiniz. Aklınızda tutun ve yola devam edin. Sonunda bir kapıya gelecek ve çığıracaksınız: WEE MINNNNGGG!!!



Burası bu kadder yeter. Buraya kırmızı kapı diyelim ve geri dönüp, sağ taraftaki yola gidelim. Kötü adamları öldürün ve PAPER GATE' ialın. Sonuna kadar gidin, kapalı bir geçide geleceksiniz. Burada PAPER GATE'i kullanmalısınız. Bunun için ilk yanan çalılığa gidip bunu yakmalısınız. Küçüğünü denemeyin; olmuyor. Bu geçidi açıp içeriye girdiğinizde içeride zincirlere vurulmuş Madam Chen'i göreceksiniz. Konuşun ve DOLL'u alın. Oyun odasındaki kıza verin. O da ne? Ulen o kız biz miymişiz? Way anasını sayın seyirciler der Mega oğlan!



Yaş Bulmacası

Çocuk bize bir parola veriyor. Yandaki alete use yapın. Daha sonra sırasıyla şu tuşlara basın:
sağ, X, sol, X
Tekrar use yapın:
X, sağ, sağ, X, X
Use yapın:
sağ, sağ, X, sağ, X
Use yapın:
X, X, sağ, X, sağ, X

Sonuçta Hana ölecek ve STONE SCROLL'u alacağız. Bunu Madam Chen'e götürün ve ondan TREE BRANCH'i alın. Bunu ateşe kullanın ve daha sonra bununla diğer üç meşaleyi yakın. Üzerincak, bunları yakacak ve gerçeklerini oluşturacaksınız. Yakacağınız ateşlerin üzerinde ise yeşil bir duman olmalı. Buralarda yanmayan üç meşale var. Yerlerini unutmayın.



HANA

Durun ve save edin. Karşıya geçebilmeniz için gerekli olan en iyi yolu bulun. Çok hızlı davranmalı ve zamanlamayı iyi ayarlamalısınız yoksa load ekranlarına dayanamayarak televizyonu felan parçalarsınız. Doğru ilerle-



de üç yanan meşale olan kapı açılacak. İçeriye girin, STONE TREE HALF ve PAPER GATE KEY'i alın. PAPER GATE KEY'i çalılıkta yakın ve gerçek GATE KEY'i ortaya çıkarın. En soldaki kulübeden GATE KEY'i alıp kırmızı kapıda kullanın.

GLAS

Hayır, daha ölmedik. Düz yürüyünce bir ejderha heykeli ile karşılaşacaksınız. Sola doğru gidip birkaç kapı geçin. MOON KEY'i alıp ejderha heykelinin olduğu yere dönün. Bu kez sağa gidin ve sonundaki kilitli kapıda MOON KEY'i kullanın. Şimdi DEKE'i göreceksiniz. Adam harbiden ölmüş yani şaka diil. Önce DRAGON OF FIRE'ı geçeceksiniz. Sarmaşıklardan aşağıya tırmanın, DRAGON OF EARTH ve DRAGON OF HEAVEN'ı geçin. SUN KEY'i alın ve MOON KEY'i kullandığınız yere gidin. Soldaki kapıda SUN KEY'i kullanın ve DRAGON OF MOUNTAIN'a bakın. DRAGON OF EARTH ve HEAVEN'ı gördüğünüz yere dönün. Deke'i takip ederek odanın arka tarafına gidin ve sarmaşıklardan tırmanın. Devam edip DRAGON OF WATER'a ulaşın. Köşedeki sarmaşıktan aşağıya inin. Kağıt kalem hazırlayın ve aynaya bakın. Gördüğünüz dokuz manzarayı not edin. Şimdi yolunuza devam edin. Yerde ejderha sembolleri göreceksiniz. İşte yine çalı bulmacasına benzer bir yer. Yine taşları soldan sağa 1, 2, 3, 4, 5 ve yukarıdan aşağıya A, B, C, D, E olarak isimlendirelim. İşte gidiş yolunuz: E-1, E-2, D-2, D-3, C-3, C-4, B-4, A-4, A-5. Ta taa, işte karşıdasınız. Geri dönmek için ise endişelenmeyin. Siz STONE SWORD'u alır almaz gereksiz taşlar kırılacak. Alın ve en baştaki ejderhanın yanına gidin. Deke de orada olacak. STONE SWORD'u ejderha heykelinin üzerinde kullanıp Deke'e giden yolu açın. Gidip onunla konuşun (baba da bir silah seçin). İşte yedinci boss...

Sırasıyla hangi taşlara zarar vermediğini takip edip onların üzerinde durmaya çalışır ve her çıktığında kuvvetli bir silahla vurursanız en fazla bir iki kez öldükten sonra onu alt edebilirsiniz. Öldüğünde STONE EYE'ı düşürecek. Glas bunu alacak ve size aklınızda tutmanızı söylediğim kuyunun dibini görecek.

HANA

İşe save etmekle başlamaya ne dersiniz? Yolun sonundaki taht odasına gidin. STONE TREE'nin diğer parçasını da alıp STONE WILLOW haline getirin. Gittiği yerde bıraktığı CRANK'ı da almayı unutmayın. Kuyuda bunu kullanıp kovayı yukarıya çekin. STONE EYE'ı alın ve yoldan aşağıya doğru devam edin.

Soldan birinciyi en üstteki numaralı kasaya,
Soldan ikinciyi gri kuyu ikonuna,
Soldan üçüncüyü en soldaki taş kapıya Ve en sağdakini ise en alt sağdaki üç meşaleye getirin.

GLAS

Odesine geyiğine sağa sola serseri mermiler fırlatın. Nasıl olsa sizi yakalayacaklar.

Disk 2

HANA

Yolun sonuna kadar gidin ve diğer bulmaca ile yüzleşin.

Harita Bulmacası

Bizim sol alt köşede dört çeşit eşyamız var. Bunları uygun olanlarıyla eşleştirmemiz lazım. Ne güzel değil mi; ilkokul günlerimi hatırladım:) İşte çözüm:

Harita yanacak ve siz oyun bitti zannedeceksiniz. Hayır, bitmedi, disk 2 lütfen.

Haydaaa, şimdi oyunbozanlık yaptı bu oyun ama. Dörtten ikiye geçmek delikanlılığa yakıştı mı ama? Burada dünya kağıt ve harflerden meydana gelmiş. Burada save noktasını bulun ve edin. Bu odanın tamamı bir bulmaca. İlk önce fırına gidin ve üzerinizde kağıttan ne kalmışsa yakın. Fırının kenarında taş yazıt (STONE SCROLL), söğüt (WILLOW) ve gözü (EYE) simgeleyen çince harfler göreceksiniz. Bu üç sembol yerde ve duvarda aranacak. Bunların renkleri normalden daha az parlak (daha koyu bir sarı) olacak. İkonlarınızı bulacağınız bu harflerin üzerinde kullanın. STONE EYE fırının hemen yanındaki duvarda ve dönüyor. Ona göre, gözünüzü dört açın! Unutmayın; DAHA AZ PARLAK! STONE SCROLL'u ise sarı yuvarlak çizginin etrafında, yerde bulup ikonunu kullanın. STONE WILLOW ise fırının hizasında, solda kalıyor biraz. Deneyerek bulabileceğinize inanıyorum.

Daha sonra olanlar oluyor. Size save etmenizi söylemiştim. Eğer ettiyseniz oyunun dört farklı sonunu görme şansına eriştiniz demektir. Hana mı Glas mı? Seçimi yapmak size düşüyor. İyi eğlenceler.

Bye&Smile...

MegaEmin™



SHOGUN

Japon Derebeyliklerinin sosyo-ekonomik gerçekleri

16. yüzyıl Japonya'sının görkemli dünyasına hoş geldiniz. Shogun stratejimizde size destansı savaşları kazanmanıza yardımcı olacak çeşitli taktikleri, oyundaki öğretilerin açıklamalarını ve bazı ipuçlarını vereceğim. Yazıda geçen birim, bölge ve bina isimleri oyunun Türkçe kılavuzuyla aynıdır. Sayfa sayımız sınırlı olduğundan, fazla uzatmadan yazıya başlıyorum.



Öğretiler

Shogun: Total War'daki en zorlu oyun şekli olan campaign modunda yalnızca savaş alanında değil, diplomatik alanda da başarılı olmanız gerekiyor. Elbette herkes nasıl saldırı yapılacağını ve düşmana en çok zararı ve yıkımı vermek için nereden vuracağını bilebilir. Ama iyi bir general, aynı zamanda ne zaman savaşacağını ve ne zaman geri çekileceğini de bilmelidir.

Oyunumuzda beş adet öğreti bulunuyor. Bunları sıralayacak olursak:

1. **Temel Eğitim:** Hareket
2. **Savaş Eğitimi:** Formasyonlar
3. **İlk Karşılaşma:** Yüksekliğin Avantajı
4. **İlk Karşılaşma:** Siperin Avantajı
5. **Geçmişten Ders Al:** İlk Karşılaşma

Bu beş öğretide ustalaştıktan sonra, sizi bekleyen büyük mücadelelerle başa çıkabilmek için temel bilgilere sahip olmuş olacaksınız.

Temel Eğitim: Hareket

Bu derste sabırlı bir general size savaş alanındaki askerlerinizi hareket ettirmeniz ve hedeflere yöneltmeniz için gerekli olan temel fare kontrollerini öğretiyor. Temel Eğitim'de şunları öğreneceksiniz:

- Kamerayı etrafta dolaştırmak için Ok tuşlarının kullanımı
- Sağ fare tuşuyla kamera odaklanması
- Fareyle birim seçimi
- Askerlerinizi yürüyüş ve hücum halinde hareket ettirmenin yolları

Bu eğitim görevinde düşmanla karşılaşmayacaksınız. Kamera kontrollerine alışın ve sınırsız görünüme sahip olan arazinin keyfini çıkarın. Çünkü daha sonraki savaşlarda ve Campaign çarpışmalarında kamera görünümü, askerlerinizin görüş mesafeleriyle sınırlı olacak. Tüm eğitim görevlerinde size yardımcı olmak üzere ekran üzerinde temelleri öğreten yazılar çıkacak. Eğer zamanı hızlandırmak isterseniz, küçük kuşbakışı haritanın hemen altındaki Hız Kaydırıcı'nı kullanabilirsiniz.

Savaş Eğitimi: Formasyonlar

İlk eğitim görevi basit olsa da, askerleri yönetmeyi ve hareket ettirmeyi, herhangi bir kılavuzdan çok daha iyi öğretiyor. Savaş Eğitimi öğretisine geçtiğiniz de sabırlı bir Japon generali size birim formasyonları ve gruplar hakkında bilgi vermeye başlıyor. Kısaca özetleyecek olursak Savaş Eğitimi size şu bilgileri sunacak:

- Tek birimlerin nasıl formasyona sokulacağı
- Mevcut olan farklı birim türlerinin tanıtımı
- Birimlerin nasıl gruplanacağı
- Grup halindeki birimlerin nasıl formasyona sokulacağı

Ekrandaki talimatları takip ettiğiniz sürece Savaş Eğitimi dersini tamamlamakta hiçbir sorunla karşılaşmayacaksınız. Formasyonlar seçeneğine ulaşmak için bayrağa tıklamak yerine, ekranın üstünde bulunan simge menüsü çubuğundaki kısayolları kullanabilirsiniz. Her bir kutunun ne işe yaradığı, fare imlecini üzerlerine götürdüğünüzde yazacaktır. Temel Formasyon dersinden sonra Grup komutunu öğreneceksiniz. Yine aynı şekilde birimlere tıklamak yerine menü çubuğundaki Grup simgesini kullanabilirsiniz.

İlk Karşılaşma: Avantajı

İlk Karşılaşma öğretileri, size öğretilen hareket ve formasyon yeteneklerini basit bir savaş durumunda kullanabilmenizi sağlarlar. Bu öğretilerin ilkinde size öğretilecek olan yükseklik avantajının ne kadar önemli olduğudur. Bu taktiği tüm oyun boyunca kullanacaksınız, gerek bir tarihi savaşta, gerekse samuraylara karşı bir sınırı koruma görevinde yükseklik en büyük yardımcınız olacak.

Bu alıştırmaya bir tepeyi otuz dört Yarı samurayına karşı koruyan otuz okçu ile başlıyorsunuz. Eğer arada sırada durumu gözden geçirmek isterseniz oyunu durdurun. Bu sırada kamerayı ve fareyi istediğiniz gibi kullanabileceksiniz. Düşmana saldırmak için Okçularınızı seçin ve aşağıdan size yaklaşmakta olan samuraylara tıklayın. Ancak kötü hava koşulları ve tecrübesiz Okçularınız yüzünden tüm samurayları ok ile öldüremeyeceksiniz. Tepeye yaklaşmalarına az kalana kadar bekleyin, sonra da imleci kılıca çevirip samurayların üzerine çift tıklayın. Bu, Okçularınızın yaylarını bırakıp yakın savaşa girmelerini sağlar. Yakın savaşta olsa dahi Okçularınızın yükseklik avantajı olacağından, tepeyi tırmanırken yorulan samurayları kolayca temizleyeceksiniz.



İlk Karşılaşma: Siperin Avantajı

Şimdi 40 Okçunuz, 40 Yarı samurayınız ve 40 ağır Süvariniz var ve düşman tüfekçileri önünüzdeki tepeyi tutuyorlar. Bu durum sizin cesaretinizi kırabilecek olsa da, aslında size şunları öğretemeye çalışıyor.

- Ormanda saklanmak ve pusu kurmak mümkündür
- Menzilli saldırı ile yakın savaşın birlikte kullanımı en etkili stratejidir
- Adamlarınızı durmadan hücum durumuna sokmak, özellikle yokuşlarda ve karda onları yoracaktır
- Menzilli silah kullanan birimler yakın savaşta zayıftırlar

Yukarıdaki dört noktayı dikkate alırsanız, en iyi stratejinin düşmanın sol veya sağ tarafını vurmak için ağaçların arasından saldırmak olduğunu göreceksiniz. Okyayın tersine, altıpatlar silahı yalnızca düz bir çizgi halinde ateş edebilir. Bu yüzden Okçularınızı tepenin kenarını siper alarak tam önlerine yerleştirebilir ve buradan oklarınızı kavisli şekilde düşmanın üzerine gönderebilirsiniz. Bu sırada klasik kıskaç hareketiyle Yarı samuraylarınızı ağaç kaplı tepenin üzerine, süvarilerinizi ise düşmanın arkasındaki ağaçların sağına götürün. Samuraylarınız ilerledikçe ağaçların arasında saklı olan üçüncü bir Tüfekçi grubunun olduğunu göreceksiniz. Okçularınız hala ateş ederken, samuraylarınıza ormandaki Tüfekçilere hücum emri ve Süvarilerinize de tepedeki Tüfekçilerin arka saflarına hücum emri verin. Bu ani saldırı karşısında kaçmaya zorlanan Tüfekçiler silahlarını kullanamayacaklardır. Yakın savaş yeteneklerine güvenmek zorunda kalacak olan Tüfekçiler size zorluk çıkaramayacaklar.

Geçmişten Ders Al: İlk Karşılaşma

Son Öğreti sizi 320 adamdan oluşan bir ordunun yönetimine getiriyor. Bir rasgele senaryoda, eşit donanımlı bir düşman gücüne karşı mücadele edeceksiniz.

- Okçular, yavaş hareket eden Mızrakçılara karşı etkilidir
- Hızlı hareket eden Süvariler, Okçulara karşı üstündür
- Yerleşik durumdaki Mızrakçılar, Süvarilere karşı zafer kazanır

Herhalde anlamışsınızdır, aynı taş kağıt-makas oyununda olduğu gibi, üç birim de diğer birimlerden birine karşı bariz bir üstünluğe sahip. Stratejinizi bu bilgiler ışığında kurarsanız hangi senaryoda oynarsanız oynayın, düşman ordusunu bertaraf etmenin temel yolunun sahip olduğunuz tüm kuvvetleri kullanmak ve onları en avantajlı oldukları yerlere yerleştirmek olduğunu göreceksiniz. Okçular, aşağıya ateş edip maksimum zarar verecek şekilde yüksek yerlere yerleştirilmelidirler. Yarı samuray birimleri, Süvarilerin Okçu birliklerinizi yarma girişimlerine karşı bir savunma duvarı görevi görecektir. Kendi Süvarilerinizi ise düşmanı yıldırmak için kullanabilirsiniz. Yarı Süvarilerini harcayabilirsiniz ama Ağır Süvariye dikkat edin, çünkü bu birim generalinizin yönettiği birim. Eğer o ölürse geri kalan askerleriniz Moral cezası alırlar ve daha etkisiz olurlar.

Campaign Stratejileri İstihbarat

Yedi klanın güçlerini ve zayıflıklarını, hangi binaların hangi samuray birimlerini ürettiğini ve oyundaki nihai amacınıza ulaşmanız için hangi bölgelerin elde tutulması ve hangilerinin işgal edilmesi gerektiğini bilmeniz çok önemlidir. Unutmayın ki daima girilmemesi gereken yollar ve karşılaşılmaması gereken güçler vardır.

Mori Klanını Yönetmek

Mori Klanı, Japonya'nın batı ucunun yakınındaki pozisyonundan bir an önce genişlemek ve istila etmek için uygun durumdadır. Kırmızı imparatorluk sekiz bölgeye sahip olsa da, yılda yalnızca ortalama 1163 Koku gelir getirirler. Bu, yedi klan arasındaki en düşük değer ve Mori'nin yayılma konusundaki en büyük engelidir. Sonuç olarak Mori'nin genişlemeye ihtiyacı vardır, -ancak bu şekilde yeni yerler ve gelirler elde ederek asker ve bina yapım programına kaynak sağlayabilir.

Güç peşindeki tüm klanlar gibi, Mori'nin de önünde toprak ve zenginlik elde etmek için birçok yol vardır.

Aki, Bitchu ve Bingo'ya Saldırın

Yılın başlarında Takeda tehdidinden kurtularak üç yeni bölge elde edebilir ve iki cepheden istila tehlikesini sınırlayabilirsiniz: Batıdan Shimazu ve doğudan Oda ilk yıl saldırırsanız Aki'nin Limanını yok edebilir ve doğudaki diğer Takeda bölgeleriyle bağlantısını kesebilirsiniz. Asker üreten yapıları olmadan, Mori'nin Bingo ve Bitchu'yu işgal edecek zamanı olacaktır.

Shimazu ile Müttefik Olun

Oyundaki tüm klanlar içerisinde, Yeşil Shimazu kuvvetleri imzaladıkları anlaşmalara sonuna kadar bağlı kalmaya çalışıyorlar. Oyunun ilk kısımlarında Imagawa ile tam bir anlaşma halindeler. Onları şimdilik rahatsız etmeyin.

Shikoku'ya Saldırın

Doğuya giden yolu kapamış olan Altın Oda imparatorluğu yüzünden, açık hedefiniz Asilerin elinde olan Shikoku adası. Askerlerinizi toplayın ve Sanuki aracılığıyla saldırın.

Batıyı Zorlayın

Shikoku eyaletlerini alarak Shimazu'yu haritanın kalan kısmından kesmiş oldunuz. Imagawa ile işlerini hallettikten sonra genişleme istekleri onları çarpışmaya zorlayacak, ama hazırlanmak için yeterli zamanınız olacak. Dikkatinizi doğu topraklarına vermeden önce Bungo'yu ve Kyushu adasını işgal edin.

Shimazu Klanını Yönetmek

Kyushu'da bulunan Shimazu klanı haritadaki en güvenli pozisyona sahip. Üç Imagawa eyaleti Chikugo, Chikuzen ve Hizen'in yeterli kaynağı yok ve Mori'de Nagato'yu tehdit edecek asker sayısına sahip değil. Shimazu'nun toprakları fakir olduğundan yeni bir Campaign oyunun başında yıllık ortalama 1194 Ko-



ku gelir kazanıyorsunuz. Aynı doğudaki Mori gibi Shimazu da bina yapma ve asker eğitme programları için genişlemek zorunda. Diğer klanların aksine, Shimazu saldırılarını hızla yapmalı ve binalarını akıllıca kurmalı.

Campaign'deki tüm klanlar gibi Shimazu'nun de önünde toprak ve zenginlik elde etmek için birçok yol vardır.

Imagawa'ya Saldırın

Shimazu'nun ilk hedefi tüm adayı kontrol etmek olmalıdır, bu yüzden dokuz bölgeden üçünü elde tutan Imagawa'yı buradan silmeniz gerekiyor. Buradaki tek sorun, Imagawa başkenti Totomi'ye Liman yoluyla bağlı olan ve Chikugo ile Chikuzen tarafından korunan Hizen. Imagawa'yı yok etme şansına sahip olmak için yardımcı birliklerin gelişini engellemek amacıyla hemen Liman'ı ele geçirmelisiniz.

Nagato'yu Güçlendirin

Doğu sınırlarını koruyan Nagato, Japon topraklarının en önemli kısmında bulunuyor. Ancak burası, bir an önce toprak elde etmek isteyen Mori klanını oldukça cezbeden bir hedef.

Iyo'ya Saldırın

Kyushu'yu meydana getiren dokuz bölge de işgal edildiğinde Shimazu sınırları içinde güvenle kalabilir, tarım alanlarını geliştirebilir, limanlar yapabilir vs. Eğer Imagawa toprakları ele geçirilirse, Shimazu hazinesine büyük bir kaynak gelecektir ama eğer Shikoku'daki Iyo'ya saldırılmazsa batı köşesinde sıkışıp kalma ihtimali vardır. Shimazu için Iyo, Japonya'nın ana topraklarına giden önemli bir yoldur. Shikoku'yu almak yalnızca stratejik açıdan değil; aynı zamanda Shimazu'nun savaş sandığına daha fazla para getirmesi açısından da çok önemlidir. Buna ek olarak, Yeşil güçler ne kadar çok savaşa katılırlarsa, klanın uzmanlık birimi olan No-Dachi'ye giden yolun ilk adımı olan Efsanevi Kılıç Ustası olayını etkinleştirme şansı da o kadar artar.

Oda Klanını Yönetmek

Yıllık yaklaşık 2020 Koku civarında bir geliri olan Oda, iç yapılanmayı geliştirip genişletebilecek imkanlara sahip. Oyunun başında Oda, kuzeyde Mori ve doğuda Imagawa ve Uesugi ile karşılaşıyor. Ayrıca Asilerin kontrolündeki dört bölge de tehdit oluşturuyor. Bu bölgeler hemen saldırmasalar bile, kontrolsüz bırakılırlarsa yok edilmesi zor olan kaleli eyaletler haline gelebilirler.

Oda'yı yönetirken şu stratejileri uygulayabilirsiniz:

Yamashiro'ya Saldırın

Eğer komşu Asi eyaletlerden birine saldıracaksanız bu Yamashiro olsun. Dikkatli olmanız gereken nokta bu eyaletin sıkı korunuyor olması ve kıyıdaki Iso gibi Savaşçı



Keşiş birimleri üretebilen bir Budist Tapınağı'na sahip olması. Ama eğer burayı işgal edebilirseniz, bu bölgede üreteceğiniz tüm askerler +1 itibar kazanacaklar.

Shikoku'yu İstila Edin

Mori ve Shimazu gibi Oda da Shikoku adasına, küçük Awaji adası yoluyla ulaşabilir. Asi topraklarına açtığı savaş nedeniyle Oda diğer klanlarla hemen karşı karşıya gelmekten kaçınmalıdır.

Hida'yı Ele Geçirin

Japonya'nın ortasında Shinano'nun kontrolü için bir savaş hüküm sürmektedir. Eğer süvarileriyle ünlü bu geniş eyalet Uesugi'den alınırsa, hemen yanındaki Hida'nın bağlantısı kesilir ve işgale karşı savunmasız kalır.

Imagawa'yı Yok Edin

Batıda Shimazu ve doğuda Takeda tarafından tehdit edilen Imagawa, Oda başkenti Owari için ciddi bir tehdit oluşturmaktadır. Oda komutanının birkaç seçeneği vardır: Imagawa'yı istiladan vazgeçirmek için geni bir orduyu Owari'ye konuşlandırmak, Owari'nin sınırlarını güçlendirmek için Mikawa'yı ele geçirmek veya asker üreten binaları başka yere yapıp Owari'yi bir sınır karakolu yapmak. Eğer Imagawa batıdaki topraklarını kaybettiyse, Mikawa'nın işgaline müsamaha göstermeyecektir. Ama erken bir saldırı işe yarayabilir.

Takeda Klanını Yönetmek

Tüm yönlerden tehdit altında olan Takeda, yıllık 1527 Koku gelirini anahtar bölgeleri güçlendirmekte kullanmalıdır. Siyah ordular aynı zamanda süvari birimleriyle ünlüdür ve Takeda campaign'e Kai'de bulunan At Dojosu ile başlar. Batıdaki toprakları Mori tarafından tehdit edilen Takeda komutanları hemen sınırlarını güçlendirmelidir.

Takedo hanedanının Daimyo'su olarak şu stratejileri kullanabilirsiniz:

Aki'yi Güçlendirin

Takeda'nın batı toprakları işgale açık olduklarından, Aki'deki asker seviyenizi arttırmanız çok mantıklı bir harekettir. Aki'nin limanının yıllık 200 Koku yaratmasının yanında, buradaki Gumuş depozitleri de artı 400 Koku gelir sağlamaktadırlar. Bu tek başına Bitchu ve Bingo'nun kaybına eşittir, bu yüzden bu bölgelerdeki askerleri Aki'in sınırlarını korumak için kaydırmayı düşünebilirsiniz.

Shinano'ya Saldırın

Süvari birimleriyle ünlü olan Shinano (burada üretilenler +1 itibar kazanırlar) iyi bir hedeftir. Takeda klanı Süvari birimini ucuza üretip bakabilirler, bu yüzden süvari bonusu olan bu bölge Siyah imparatorluğa çok şey kazandırır. Ama Imagawa klanının da burada gözü olduğunu unutmayın.

Musashi'ye Saldırın

Doğudaki Hojo klanı zengin de olsa, yalnızca 491 adamdan oluşan bir orduya sahiptir. Bu yüzden yıllık 640 Koku geliri olan Musashi'yi işgal etmek hem Takeda'nın daha hızlı yayılmasına, hem de Hojo'nun planlarının zorlaşmasına neden olacaktır. Ama Hojo güç kazandıkça Musashi'yi elinizde tutmak zorlaşacaktır.

Orta Japonya'yı Terk Edin

Biraz ciddi bir karar olsa da, Aki'yi merkez alan yeni bir imparatorluk için üç merkez eyaleti terk edebilirsiniz.

Imagawa Klanını Yönetmek

Daha başta sizi bekleyen bir savaş var, çünkü Takeda doğuda yeni topraklar istiyor ve Shimazı da batıdaki tüm Kyushu bölgesini yönetmek için yanıp tutuşuyor. Imagawa klanının güvendiği nokta yıllık 1947 Koku'luk getirisi, böylece bir an önce bu sınırları korumak için birim üretebilirsiniz.

Imagawa'yı yönetirken şu stratejileri kullanmanız mümkün:

Orta Japonya'yı Terk Edin

Bu taktik Takeda için olandan daha az riskli, çünkü Imagawa'nın asıl zenginliği Kyushu'daki üç bölgesinde bulunuyor. Hem Mikawa, hem de Suruga'yı, Limanı koruyan büyük ordu ve Totomi'deki asker üreten binalar sayesinde hafif garnizonlar haline getirebilirsiniz. Sonra da batı bölgelerini Shimazu saldırısından korumak için Hizen'e yardımcı birlikler gönderebilirsiniz.

Shimazu'ya Saldırın

En uygun ve en güvenli strateji, Kyushu'nun kontrolü için Shimazu ile savaşmak olacaktır. Başlarda çağıracak az asker olduğundan, Imagawa generalleri tüm er-

ken çarpışmaları bizzat yöneterek ani hücumlar yapabilirler. Eğer Shimazu'yu yenebilirseniz, onların stratejilerini kullanabilirsiniz. Elbette dokuz Kyushu bölgesinin sağladığı gelir sizin orta Japonya'daki varlığınızı sağlamlaştırmanız için kullanılabilir.

Shinano'ya Saldırın

Aynı Takeda gibi, Imagawa klanı da, imparatorluğunu bir arada tutmaya çalışan zayıf Uesugi klanına göz koyabilir. Shinano'yu alarak yalnızca yıllık 340 Koku geliri değil, aynı zamanda Geniş Kale ve At Dojo'su yaparak +1 itibarlı Süvariler üretebilirsiniz.

Müttefiklikle Uğraşmayın

Ne doğudaki Siyah Takeda klanına, ne de batıdaki Altın Oda klanına imzaladıkları barış anlaşmasına uymaları konusunda güvenmeyin.

Hojo Klanını Yönetmek

Hojo klanı Japonya'nın 2360 Koku'luk yıllık geliriyle en zengin klanı olsa da, oyuna en küçük ordulardan biriyle başlıyorsunuz. Bu yüzden genişlemek yerine güçlenmeyi ilk planda tutmalısınız. Altı Hojo bölgesinin sahibi olarak yıllar boyunca sınırlarınız içinde güvenle yaşayabilir ve diğer klanların birbirleriyle savaşmalarını seyredebilirsiniz. Ancak campaign'in başında Takeda'nın Musashi'yi ele geçirmesini engellemek için iyi bir asker dağılımı yapmanız gerekebilir. Kuzeydeki Uesugi'nin kendi sorunları olduğundan, tamamen olmasa bile Kozuke, Shimotsuke ve Hitachi'nin korumalarını azaltabilirsiniz.

Hojo ordularını yönetirken şu stratejiler aklınızda olsun.

Sağlamlaştırma

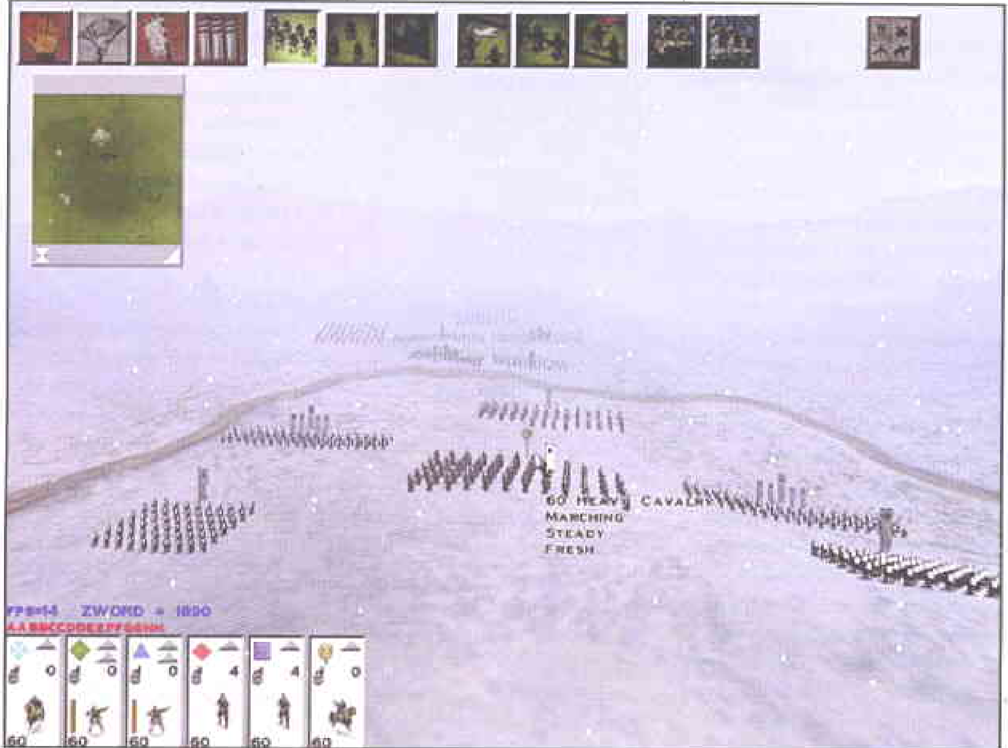
Diğer klanlar işgal planlarına başladıklarında, diğer eyaletlerinizi savunmasız bırakmayacak şekilde yollayabildiğiniz kadar askeri Musashi'ye gönderin. Bunda başarısız olmanız Takeda'nın atlı süvarileriyle burayı ele geçirmesi ve yıllık 640 Koku'dan olmanız demektir. Hareket ettirdiğiniz askerlerin yerini doldurmak için Shimosa'daki Kale'de asker üretim programı başlatın. Eğer mümkünse hem Musashi, hem de Hitachi'de Kale yapın.

Uesugi ile Müttefik Olun

Değerli Mutsu'ya saldırmak çekici görünse de, burası Uesugi'nin başkenti olduğundan çoğunlukla çok iyi korunuyor. Bunun yerine Uesugi ile ittifak kurarak kuzeyden gelebilecek bir saldırı riskini en aza indirerek iç yapılanmaya yoğunlaşabilirsiniz.

Çiftçilik Yapın!

Hojo tüm birimlerine, elinde bulunan altı bölgenin koruması için ihtiyaç duyduğundan, yakınlardaki eyaletlere saldırmanız için biraz zamana ihtiyacınız olacak. Bu süre içinde kaynaklarınızın bir kısmını Hitachi ve Musashi'de tarım alanlarını geliştirmek için kullanın. Yüzde 20 artış, yılda 640 Koku gelir getiren bir bölge için ciddi bir artıştır.



Savaşçı Keşişler Üretin

Savaşçı Keşişler, No-Dachi samuraylarıyla birlikte oyundaki en iyi birimlerden birisidir. Maalesef onlara erişmeniz için bir Geniş Kale (1000 Koku) ve bir Budist Tapınağı (1500 Koku) yapmanız gerekiyor. Oyundaki tüm klanlar içinde, Hojo en kısa zamanda Savaşçı Keşiş üretebilecek pozisyonda bulunuyor. Okçulardan ve Savaşçı Keşişlerden oluşan bir ordu, Hojo'nun nihayet sınırları dışına çıkması sağlayabilir. İlk hedef olarak Sagami çok uygundur.

Uesugi Klanı'nı Yönetmek

Oyundaki en büyük mücadelelerden biri Uesugi imparatorluğunun yönetimine geçmektir. Yıllık 2022 Koku gibi iyi bir geliri olsa da, 551 adamlık küçük ordusu ve Dewa'dan Hida'ya Japonya boyunca yılan gibi uzanan topraklarını savunmak zorunda olması bu klanı çok zorlu yapıyor. Daha ilk mevsimin sonunda kendinizi saldırı altında bulacaksınız. Süvarileriyle ünlü Shinano büyük ihtimalle ilk hedef olacak ve onun kaybı bastı bölgesi Hida'yı savunmasız bırakacak.

Uesugi'yi yönetirken şunları deneyebilirsiniz.

Hida'yı Terk Edin

Bu bölge yıllık 120 Koku üretiyor ve buradaki askerlerinizi Shinano'ya kaydırmanız, o bölgeyi Imagawa veya Takeda saldırılarından koruyabilmeniz için oldukça önemli. Bu bölgeyi nasıl olsa sonradan tekrar ele geçirebilirsiniz.

Shinano ve Hida'yı Terk Edin

Shinano'nun sağladığı 340 Koku'luk geliri kaybetseniz de, yalnızca diğer bölgeleriniz Echigo, Dewa ve Mutsu'dan elde ettiğiniz yaklaşık 1500 Koku'luk gelir sayesinde iç gelişmeye vakit ayırabilir ve batıya genişleyecek kadar güçlenene dek tarım alanlarını geliştirebilirsiniz.

Hojo'ya Saldırın

Eğer Hojo, bir Takeda saldırısına karşı güçlerini Musashi'ye kaydırdıysa bu bölgeler sizin için uygun birer hedef haline gelebilir. Hitachi'ye saldırıp ele geçirebilirseniz hazinenize fazladan 620 Koku kazandırabilir ve Shimotsuke veya Kozuke'yi ele geçirmeniz durumunda sırasıyla 210 ve 410 Koku elde edebilirsiniz. Ama Hojo'nun geniş kaynakları karşısında önemli olan Hojo'nun değerli bölgelerinden birini ele geçirmek değil, onu elde tutabilmek olacaktır.

Asilere Saldırmayın!

İsteyeceğiniz en son şey Asi eyaletleri olan Etchu, Noto, Kaga ve Echizen eyaletlerine saldırmak olmalıdır. Bu eyaletler gözünüze basit görünebilirler, ancak içerisinde aynı zamanda bir Budist Tapınağı bulunan Kaga'daki Kale tarafından yardım almaktadırlar. Ve Budist Tapınağı, Savaşçı Keşişler anlamına gelir. Onlarla kapışmayı istemezsiniz sanırım.

Eser Güven

STARLANCER

Wing Commander efsanesi devam ediyor....

Geçen ayki Freespace stratejisinden sonra çok olumlu tepkiler aldım. Sanırım çoğunuz strateji-simülasyon oyunlarında görev açıklamalarının yanı sıra araç ve ekipman tanıtımını da istiyorsunuz. Gerçekten de elinizde bulunan gemileri, silahları, araçları tanıdıktan sonra oyun daha da fazla keyif vermeye başlıyor. Bu yüzden Starlancer stratejisinde de aynı yolu izlemeye karar verdim. Yine oyundaki tüm gemileri ve silahları size tanıtacağım, sonra da tüm görevlerin ayrıntılı açıklamalarını ve görevlerle ilgili özel notları vereceğim. Çok dolu dolu bir strateji ustası yazısı olacak yani. Öncelikle gemileri tanıtarak başlıyoruz bu ayki yazımıza.

İttifak Gemileri (Alliance Ships)

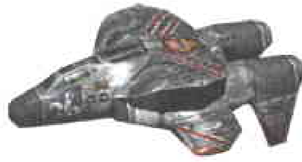
İsterseniz ilk olarak gemilerin özelliklerinde kafa karıştırabilecek bir iki kısımdan bahsedeyim size. Rütbe kısmı bu gemiyi kullanabilecek pilotun ulaşması gereken rütbeyi gösteriyor. ECM alıcı engelleyici olarak açıklanabilir, düşman taretlerinin sizi vurmasını engeller. Decoy, düşman füzelerini yanıltmak için kullanılabileceğiniz yemlere verilen isim. Hız ile başlayıp, Zırh ile biten kısım ise gemilerin bu özelliklerine 10 üzerinden puan verilerek hazırlandı. Elbette ki burada 10 en iyi değer. Diğer özellikler ise rahatça anlaşılabiliyor.



Coyote
Rütbe: 1st Lieutenant (Üsteğmen)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 300 km/s
Afterburner Yakıtı: 100 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 16
Silah Enerjisi: 100 birim
Silahlar: 2 Proton Topu, Arka Lazer Topu
Füze Slotu: 7
Özel: Kör Atış (Blind Fire)

İki kişilik orta avcı gemisi. Zırhı ve kalkanı oldukça iyi olan hızlı ve çevik bir gemi. Ön tarafa monte edilmiş 2 Proton topu ve arkasındaki lazer topuyla iyi bir ateş gücüne sahip.

Hız:	6/10
Hızlanma:	10/10
Çeviklik:	6/10
Silah Şarjı:	5/10
Kalkan Gücü:	5/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zırh:	5/10



Crusader
Rütbe: 2nd Lieutenant (Asteğmen)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 260 km/s
Afterburner Yakıtı: 110 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 12
Silah Enerjisi: 150 birim
Silahlar: 2 Gattling Lazeri
Füze Slotu: 5
Özel: Hayalet Kalkanlar (Spectral Shields)

İki kişilik hafif avcı gemi, boyutuna göre zırhı ve kalkanı oldukça iyi. Diğer hafif avcı gemilerine göre daha iri yarı olmasına rağmen çeviklikte onlardan aşağı kalmıyor. Hızlı sayılabilir ve bu sınıftaki diğer gemilerden çok daha geniş yakıt kapasitesi var. Otomatik hedeflemeye sahip arka lazer topu var. Ayrıca Hayalet Kalkan teknolojisiyle birlikte bu gemi, çoğu görev için uygun gözüküyor.

Hız:	5/10
Hızlanma:	7/10
Çeviklik:	6/10
Silah Şarjı:	8/10
Kalkan Gücü:	4/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zırh:	5/10



Grendel
Rütbe: 2nd Lieutenant (Asteğmen)
Mürettebat: 3
Max. Hız: 260 km/s
Afterburner Yakıtı: 80 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 18
Silah Enerjisi: 90 birim
Silahlar: 2 Gattling Topu, İkiz Lazer Topu, Arka Pulse Tareti
Füze Slotu: 7

İki kişilik orta avcı gemisi. Zırhı oldukça iyi ve kuvvetli kalkanları var. Grendel'in önündeki Gattling plazma topları ve onları destekleyen lazer toplarının yanı sıra, 7 füze slotu bu geminin saldırı özelliklerini oldukça güçlendiriyor.

Hız:	5/10
Hızlanma:	9/10
Çeviklik:	3/10
Silah Şarjı:	9/10
Kalkan Gücü:	6/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zırh:	6/10



Mirage IV
Rütbe: Flight Lieutenant (Uçuş Teğmeni)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 310 km/s
Afterburner Yakıtı: 110 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 15
Silah Enerjisi: 220 birim
Silahlar: Nötron Parçacık Silahı, 2 Messon Blaster
Füze Slotu: 4

Bu iki kişilik uzun menzil avcı gemisinin müthiş görünümünün altında, bu boyuttaki bir gemi için şaşılacak bir hız ve çevikliğe sahip olduğunu görüyoruz. Güçlü Nötron parçacık topunun eşlik ettiği proton toplarına sahip olan bu geminin en büyük handikabı yalnızca 4 füze slotuna sahip olması. Ama yine de silah seçimi ve defansif özellikleri bu gemiyi it dalaşları için çok uygun bir gemi haline getiriyor.

Hız:	7/10
Hızlanma:	5/10
Çeviklik:	6/10
Silah Şarjı:	9/10
Kalkan Gücü:	5/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zırh:	4/10



Naginata
Rütbe: 2nd Lieutenant (Asteğmen)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 340 km/s
Afterburner Yakıtı: 130 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 15
Silah Enerjisi: 180 birim
Silahlar: 2 Pulse Topu
Füze Slotu: 3
Özel: Hayalet Kalkanlar (Spectral Shields)

İsmini Japon askerlerinden alan bu iki kişilik hafif avcı gemisi, ağır saldırı gemisi olarak kullanılmasını engelleyen sınırlı füze slotuna rağmen oldukça hızlı ve çevik. Zırhı zayıf sayılabilir ama kalkanları iyi. Lazer ateşine direnç sağlayan Spectral Shield teknolojisiyle donatılmış. Bu geminin diğer bir avantajı ise onu taretlerden koruyan güçlü ECM sistemi.

Hız:	7/10
Hızlanma:	3/10
Çeviklik:	8/10
Silah Şarjı:	7/10
Kalkan Gücü:	5/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zırh:	3/10



Patriot
Rütbe: Flight Captain (Uçuş Yüzbaşısı)

Mürettebat: 2
Max. Hız: 340 km/s
Afterburner Yakıtı: 110 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 18
Silah Enerjisi: 160 birim
Silahlar: 2 Tachyon Topu, 2 Proton Topu, Arka Lazer Topu
Füze Slotu: 5
Özel: Kör Atış (Blind Fire)

Rütbeniz arttıkça daha iyi gemileri kontrol edebiliyorsunuz. Patriot da onlardan biri. Müthiş bir hızlanması ve hızı var. Birçok geminin başını rahatça ağrıtabileceğiniz bir orta avcı gemisi olan Patriot'un birincil silahları da oldukça kuvvetli.

Hız:	7/10
Hızlanma:	10/10
Çeviklik:	4/10
Silah Şarjı:	7/10
Kalkan Gücü:	6/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zırh:	5/10



Phoenix
Rütbe: Flight Commander (Uçuş Komutanı)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 380 km/s
Afterburner Yakıtı: 140 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 16
Silah Enerjisi: 180 birim
Silahlar: 2 Gattling Lazeri, 2 Pulse Topu, Arka Lazer Tareti
Füze Slotu: 4
Özel: Kör Atış (Blind Fire), Geri Uçuş (Reverse Thrust), Nova Topu (Nova Cannon)

Oyundaki en mükemmel gemilerden biri. Tek handikabı zayıf zırhı olan bu gemi, müthiş hız, hızlanma, çeviklik ve silah yetenekleri sayesinde tecrübeli bir oyuncu nun elinde çok tehlikeli olabilir.

Hız:	9/10
Hızlanma:	10/10
Çeviklik:	8/10
Silah Şarjı:	6/10
Kalkan Gücü:	6/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zırh:	4/10



Predator
Rütbe: 2nd Lieutenant (Asteğmen)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 320 km/s
Afterburner Yakıtı: 100 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 10
Silah Enerjisi: 90 birim
Silahlar: 2 Proton Topu, Arka Lazer Topu
Füze Slotu: 6
Özel: Kör Atış (Blind Fire)

Hafif avcı gemisi olan Predator aynı sınıftaki diğer gemilerle karşılaştırıldığında zırh ve kalkan olarak zayıf kalıyor. Ama sadece Blind Fire özelliğinden dolayı bile seçilebilecek bir gemi.

Hız:	7/10
Hızlanma:	6/10
Çeviklik:	8/10
Silah Şarjı:	6/10
Kalkan Gücü:	3/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zırh:	4/10



Reaper
Rütbe: Commander (Komutan)
Mürettebat: 3
Max. Hız: 300 km/s
Afterburner Yakıtı: 120 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 24
Silah Enerjisi: 100 birim
Silahlar: 2 Gattling Lazeri, 2Vulcan Battery, Arka DörtlüPulse Tareti
Füze Slotu: 8
Özel: Kör Atış (Blind Fire)

Ağır avcı gemisi sınıfının iyi örneklerinden biri olan Reaper, aynı zamanda çıkan Wolverine gemisi yüzünden tercih edilebilirliği düşük kalan bir gemi. Yine de arada sırada değişiklik olsun diye bu gemiyi kullanabilirsiniz.

Hız:	6/10
Hızlanma:	5/10
Çeviklik:	4/10
Silah Şarjı:	7/10
Kalkan Gücü:	6/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zırh:	5/10



Shroud
Rütbe: Sqdr. Commander (Filo Komutanı)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 400 km/s
Afterburner Yakıtı: 150 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 10
Silah Enerjisi: 140 birim
Silahlar: 2 Proton Topu
Füze Slotu: 4
Özel: Görünmezlik (Cloaking), Hayalet Kalkanlar (Spectral Shields), Geri Uçuş (Reverse Thrust), Kör Atış (Blind Fire)

Keşke bu gemiyi daha erken kontrol etme imkanımız olsaydı. Ama rütbemizin oldukça yüksek olması gerekiyor. Mükemmel bir hıza, çevikliğe ve kalkana sahip. Ayrıca en fazla özelliğe sahip olan gemi de bu. Yavaş hızlanması ve zayıf zırhı dezavantaj gibi gözükse de, özellikleri sayesinde bu açıkları rahatça kapatabiliyor.

Hız:	10/10
Hızlanma:	3/10
Çeviklik:	10/10
Silah Şarjı:	6/10
Kalkan Gücü:	7/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zırh:	3/10



Tempest
Rütbe: Captain (Komutan)
Mürettebat: 2
Max. Hız: 300 km/s
Afterburner Yakıtı: 100 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 12
Silah Enerjisi: 160 birim
Silahlar: 2 Tachyon Topu, 2 Pulse Topu, Arka Pulse Topları
Füze Slotu: 8
Özel: Hayalet Kalkanlar (Spectral Shields)

Ağır avcı gemisi olan Tempest, bu sınıftaki diğer gemilerin yanında biraz sönük kalmış. Pek tercih edilecek bir gemi değil.

Hız:	6/10
Hızlanma:	10/10
Çeviklik:	4/10
Silah Şarjı:	6/10
Kalkan Gücü:	6/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zırh:	5/10



Wolverine
Rütbe: Lt. Commander (Komutan)
Mürettebat: 3
Max. Hız: 280 km/s
Afterburner Yakıtı: 120 sn.
ECM: 20 sn.
Decoy'lar: 20
Silah Enerjisi: 140 birim
Silahlar: 2 Collapser Topu, 2 Lazer Topu, 1 Tachyon Topu, Arka Pulse Tareti
Füze Slotu: 8
Özel: Geri Uçuş (Reverse Thrust)

Bu gemi süper. Sınıf olarak ağır avcı gemisi sınıfından. Bir dolu birincil silaha (tam beş tane, arka tareti de sayarsak altı), sekiz tane füze slotuna, müthiş bir hızlanma yeteneğine ve zırha sahip. Sadece çevikliği kötü ama bu bile, bu geminin en iyi olmasını engelleyemiyor.

Hız:	5/10
Hızlanma:	10/10
Çeviklik:	4/10
Silah Şarjı:	9/10
Kalkan Gücü:	6/10
Kalkan Şarjı:	3/10
Zırh:	7/10

Silahlar

Starlancer'da kullanabileceğiniz silah sistemlerini üçe ayırmak mümkün. İlk kısımda füzeleri inceleyeceğiz, ikinci kısımda lazerler ve toplar, son kısımda ise özel donanımlar olacak. Füzeler ile başlıyoruz.

Banshee

Kilitlenme:	**4 sn.**
Hız:	**8/10**
Menzil:	**6/10**
Hasar:	**4/10**

Kalkan ve zırhları yarıp geçmek için tasarlanmış, düşman gemisiyle temas anında savaş başlığını patlatarak geminin gövdesinde delik açan tekli füze.

Hawk

Kilitlenme:	**3 sn.**

Hız: 7/10
Menzil: 8/10
Hasar: 2/10

Bu füze dörtlü halde gelir ve hem çok çevik hem de uzun bir menzile sahiptir.

Havok
Kilitlenme: 2 sn.
Hız: 7/10
Menzil: 6/10
Hasar: 5/10

Düşman hedefinden kısa bir uzaklıkta patlayarak elektrik sistemlerini geçici olarak kullanım dışına durumuna getirir ve hedefi etkisizleştirir.

Imp
Kilitlenme: 1 sn.
Hız: 8/10
Menzil: 6/10
Hasar: 4/10

Hedefin çok yakınında patlar ve patlama bölgesindeki tüm düşman gemilerinin kalkanlarını ya yok eder ya da etkisiz hale getirir.

Jackhammer
Kilitlenme: 5 sn.
Hız: 5/10
Menzil: 5/10
Hasar: 10/10

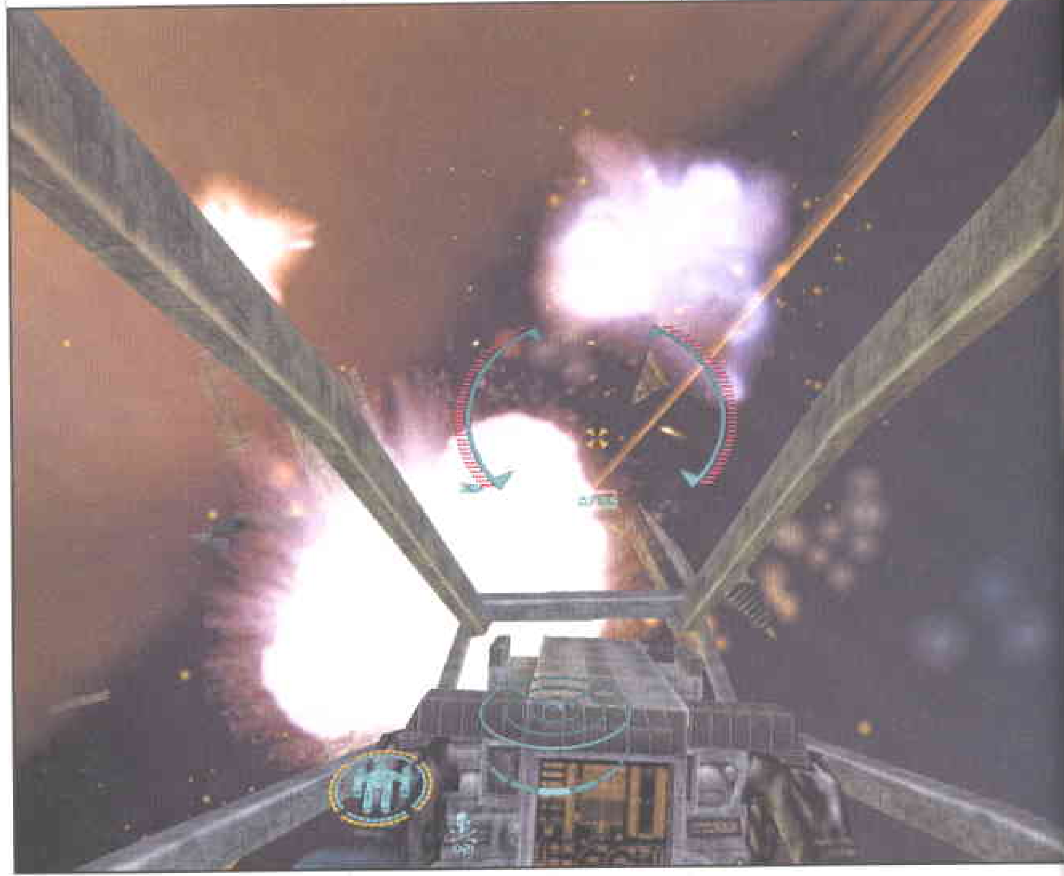
Yavaş kilitlenmesine rağmen çoğu kalkan sistemini geçebilir. Özellikle duran hedeflere karşı çok etkilidir.

Raptor
Kilitlenme: 2 sn.
Hız: 8/10
Menzil: 5/10
Hasar: 4/10

Üçlü gruplar halinde yüklenebilen bu enerji füzesi, düşman avcılarına çok çabuk kilitlenebilir ve oldukça etkilidir.

Vagabond
Kilitlenme: 3 sn.
Hız: 10/10
Menzil: 10/10
Hasar: 8/10

Çok güçlü, hızlı kilitlenen, müthiş bir tekli füze. Gemi görünmez olsa bile kilitlenme devam edebilir.



Screamer
Kilitlenme: Yok
Hız: 8/10
Menzil: 6/10
Hasar: 2/10

İttifakın temel füzesi. 20'lik paketler halinde gelen ve kilitlenme özelliği olmayan bu füze salvolarda oldukça etkili.

Solomon
Kilitlenme: Yok
Hız: 8/10
Menzil: 6/10
Hasar: 4/10

Bu füze dörtlü gruplar halinde geliyor. Bunun da kilitlenme özelliği yok, yani Ateşle ve Unut cinsi bir füze. Görünürdeki en yakın düşman hedefini bulur ve ağır hasar verecek şekilde patlar.

Şimdi ise sırada gemilerinizde bulunan lazer ve toplar var.

Son olarak da özel donanımlardan bahsedelim.

Kör Atış (Blind Fire):

Bu sistemi kullanan gemilerin bilgisayarları silahların nişanında yardımcı olurlar, yapılması gereken tek şey düşmanı HUD'ın merkezine yakın bir yerde tutmaktır. Bilgisayar hedef artısının yakınında olan bu düşmanları kendiliğinden vuracaktır. Böylece milimetrik nişan alma derdinden kurtulmuş olacaksınız. Coyote, Patriot, Phoenix, Predator, Reaper ve Shroud gemileri bu özelliğe sahip olan gemiler.

Geri Uçuş (Reverse Thrust):

Afterburner yakıtını kullanarak geminin geriye doğru uçmasını sağlayan bir özellik. Özellikle de arkanızda sizi takip eden bir gemi varken bu özelliği kullanarak bir anda onun arkasına geçebilirsiniz. Phoenix, Shroud ve Wolverine gemileri bu özelliği taşıyorlar.

Hayalet Kalkanlar (Spectral Shields):

Bu özellik kalkanların geminize yapılan enerji saldırılarını geçici olarak karşılamasını sağlar, ama bunu yaparken kaynaklarınızdan çok fazla miktarda enerji kullanır. Crusader, Naginata, Shroud ve Tempest gemilerinde bu özelliği bulabilirsiniz.

Görünmezlik (Cloaking):

Bu teknoloji ilk olarak Koalisyon tarafından İttifak Üssüne yapılan bir sürpriz saldırıda kullanılmıştı. Bu özelliği kullanan gemi düşman radarı tarafından görülemez ve böylece saldırıyı ve kilitlenmeyi neredeyse imkansız hale getirir. İttifak gemilerinden Shroud bu özelliğe sahiptir.

İSİM	TÜR	HASAR	MENZİL	ATEŞ HIZI	ENERJİ TÜKETİMİ
Collapser Topu	Roket	Yüksek	Orta	Yüksek	Yok
Gattling Plazma Topu	Roket	Yüksek	Orta	Hızlı	Yok
Gattling Lazeri	Lazer	Orta	Orta	Hızlı	Yüksek
Lazer Topu	Lazer	Düşük	Kısa	Yüksek	Düşük
Messon Blaster	Lazer	Orta	Orta	Orta	Orta
Nötron Parçacık Silahı	Parçacık	Yüksek	Orta	Yavaş	Yüksek
Nova Topu	Işın	Yüksek	Kısa	Yavaş	Yüksek
Proton Topu	Lazer	Orta	Orta	Düşük	Orta
Pulse Topu	Lazer	Orta	Kısa	Orta	Düşük
Tachyon Topu	Parçacık	Yüksek	Uzun	Yavaş	Yüksek
Vulcan Battery	Roket	Yüksek	Uzun	Yavaş	Yok



Evet artık elimizdeki gemileri, silahları ve donanımları tanıdığımıza göre görevlerimize geçebiliriz. Bu sayıda size, sizi oyunu ısındırması açısından ilk üç görevi anlatacağım. Gelecek sayıda ise kalan görevlerin açıklamalarını bulabileceksiniz. Teğmen! Hazırsan başlıyoruz.

STARLANCER GÖREVLERİ

GÖREV 1 : Rookies In Space

Önerilen Gemi: Predator

Predator bu görev için en uygun gemi. İlk bölüm olması yüzünden bu geminin sahip olduğu Blind Fire özelliği çok işinize yarayacak. Bu görevdeki Black Guard avcılarını haklamak için oldukça iyi bir özellik. Füze seçimini ise kısa kilitlenme zamanı ve iyi hızı olan Bandit'ten yana kullanın. Eğer keskin bir nişancı olduğunuzu düşünüyorsanız bunun yanına Screamer da alabilirsiniz. Torp'lar için Bandit'leri, Torp Launcher'lar (Kamov) için Screamer'ları kullanın. Ayrıca bundan sonraki iki görev için de bu gemiyi tercih ederseniz iyi olur.

Açıklama:

ANS Reliant'tan dışarı atılarak göreve başlıyorsunuz. Sıçrama (Jump) simgesi belirene kadar orada bekleyin ve Jump düğmesine basın. Uzayda müthiş bir hızla yolculuk yapacaksınız. Varmanız gereken yere geldiğinizde ekranınızda bazı kırmızı çemberler göreceksiniz. Konvoyla hızınızı eşlemek için onlara doğru uçun. Arkanızda bir düşman gemisi belirecek ve takımınızdaki gemilerden birini vuracak. Ona doğru dönüp saldırıya geçin. Eğer görünmezlik kullanırsa onu gözden kaybetmeyin ve görünmezlikten çıkana kadar onu izleyin. Bu görünmezlik olayı sırasında mavi ışımalı saydam bir hal alacaktır, bu yüzden kolayca takip edebilirsiniz. Ayrıca görünmezlik halindeyken ne siz onu ne de o sizi vuramaz.

Birazdan yeni bir düşman avcısı grubu gelecek. Hepsini Blind Fire ve Match Speed seçeneklerini kullanarak yok edin.

Kamov ile birlikte yeni bir düşman grubu gelecek. Hemen Kamov'u hedef alın ve afterburner yardımıyla aranızdaki mesafeyi kapatın. Eğer onu yok edemeden önce size Torp'larını gönderirse, başka bir şey yapmadan önce onları yok edin. Yapmanız gereken tek şey Kamov'un yolladığı dört Torp'u da yok etmek, böylece Kamov sıçrama yapacak. Geri dönün ve geri kalan Koalisyon gemilerini yok edin. Jump simgesi çıkınca sıçrama yapın. Şimdi bir İttifak uzay istasyonu olan Fort Sherman'ın yanındasınız. Konuşmalarının bitmesini beklediğinizde ANS Reliant görünecek. İniş prosedürünü gerçekleştirin.

Sonuçlar:

Tamamlama + Extra:
Tüm konvoy gemileri sağ kaldı ve Black Guard yok edildi.

Tamamlama:
Tüm konvoy gemileri sağ kaldı.

Tamamlamaya Yakın:
2 konvoy gemisi sağ kaldı.

Başarısızlığa Yakın:
1 konvoy gemisi sağ kaldı.

Başarısızlık:
Tüm konvoy gemileri yok edildi.

GÖREV 2: Double the Trouble

Açıklama: Olağan sıçramanız dan sonra Albay Jack Tanner ile buluşacaksınız. General Briggs'ten sıkıntılı bir mesaj aldığınızda Jump simgesini bekleyin ve Briggs'e yardım etmek için sıçrama yapın.

Eğer bu noktada biraz çabuk olursanız hepsi sıçramadan önce bir düşman avcısını yok edebilirsiniz. Birkaç düşman avcısı ve Antonov bölgenize sıçrama yapacaklar. Buraya Briggs'i almak için gelmişler ve başarılı olmamaları gerekiyor. Antonov'a doğru uçun ve ona birincil silahlarınızla ve Screamer füzelerinizle saldırın. Zayıf zırhı ve hızı yüzünden sizin için kolay bir hedef olacak.

Şimdi Briggs'i almak için Nanny gemisi çağrılacak. Tüm avcıları vurun ve Nanny gemisini düşman ateşinden korumaya çalışın. Tüm avcıları yok ettiğinizde sıçrama yapmanız istenecek.

Konvoya ulaştığınızda yavaşlayın ve kırmızı çemberlerin belirmesini seyredin. Kestral'in arkasında ortaya çıkacaklar. Konvoyla hızını eşlemek için onlara doğru uçun. Yine bir acil çağrı alacaksınız. Pumas bu çağrıya giderek sizi ve filonuzu konvoyla yalnız bırakacak.

Düşman gemileri arkanızda belirecek. Kamov belirmeden önce vurabildiğiniz kadar gemi vurun. Belirdiğinde ona doğru afterburner kullanın ve yolda size gönderdiği Torp'ları yok edin.

Kamov'u ve geri kalan avcıları yok edin. Bundan sonra Pumas sizi yardıma çağıracak. Onların pozisyonuna sıçrama yapacaksınız.

Burada bir Koalisyon ana gemisi olan Kirov'u göreceksiniz. Ateş menzilinden uzak durmaya çalışın ve tüm düşman avcılarını vurun. Onları ne kadar hızlı vurursanız, o kadar iyi olur. Kirov'a şimdilik bulaşmayın.

Diğer bir düşman ana gemisi olan Zakov birçok avcıyla beraber belirecek. Tüm avcıları yok edin ve her iki ana gemiden de uzak durun. Eğer kuyruğunuzda bir füze olduğu uyarısı alırsanız decoy kullanın.

Tüm avcılar gittikten sonra bir İttifak ana gemisi olan ANS Yamato'nun gelişini ve kendisinden daha küçük ve hantal olan her iki koalisyon gemisini de yok edişini seyredin. ANS Yamato, İttifak'ın elinde bulunan en iyi ana gemi.

ANS Reliant'a sıçrama gerçekleştirin ve iniş izni isteyin.

Sonuçlar:

Tamamlama + Extra:
2 Mammoth sağ kaldı ve General Briggs kurtarıldı.

Tamamlama:
2 Mammoth kurtarıldı.

Tamamlamaya Yakın:
1 Mammoth kurtarıldı ve/veya General Briggs kurtarıldı.

Başarısızlık:
Tüm Mammoth'lar yok edildi.

GÖREV 3: A Secret Revealed

Açıklama: "Büyük" Klaus Steiner'in olduğu yere sıçrayın. Klaus oyundaki en ölümcül gemilerden biri olan Wolverine'i kullanıyor. Onu ve filosunu takip ederek hareketin olduğu yere gelin.

Düşman güçleri tarafından saldırıya uğrayan bir İttifak yük gemisi göreceksiniz. Size doğru uçarlarken vurabildiğiniz kadarını vurun. Kaçmaya başladıklarında da onları kovalayıp yok etmeye çalışın. Hepsinden kurtulunca Steiner'in söylediklerini dinlediğinizde bir şeylerin yanlış olduğunu fark edeceksiniz. Nasıl oldu da Koalisyon, İttifak tarafından tespit edilemeden içeri sızabildi? Cevabını kısa sürede öğreneceksiniz.

Sıçramadan sonra İttifak'ın Mantis gemisinden geri kalanları göreceksiniz. Uçuş kayıtlarını bulmanız gerekiyor. Etrafta gizlenmiş bir sürü mayın var. Hedefleme tuşunu kullanarak onları hedefleyin ve güvenli bir uzaklıktan patlatın. Hepsini temizleyince düz ileri doğru gidin ve uçuş kaydının üzerine giderek bilgiyi indirin. Eğer kayda çok hızlı çarparsanız onu patlatıp başarısız olabilirsiniz. Eğer kaydı düz giderek bulamazsanız, bipleme aygıtını kullanın. Bip sesleri çabuklaştıkça kayda yakınlaşıyorsunuz demektir.

İndirme işlemi tamamlandığında bir warp deliği açılacak. Bu delikten bir Koalisyon bilim gemisi çıkacak ama siz de içeri çekilecek ve doğrudan devasa bir Koalisyon filosunun ortasına düşeceksiniz ve birkaç saniye kontrolü kaybedeceksiniz.

Geminin kontrolü size geçtiğinde hemen dönün ve Warp Power Core'un bulunduğu yeri tespit edin. Bu güç çekirdeği warp geçidine enerji sağlıyor. Onu dönen bir tekerleğe benzeyen şeklinden tanıyabilirsiniz. Önce dış zırhına, sonra içine saldırmalısınız. Zırh için birincil silahlarınızı ve Screamer'ları kullanın. Çekirdek ortaya çıkınca ateşe devam edin. Çekirdek patlayınca warp geçidinde bir dengesizlik oluşacak. Sizinle birlikte patlamadan önce warp geçidinden geçmeniz gerekiyor.

Tekrar uçuş kaydını bulduğunuz yere döneceksiniz ve düşman bilim gemisini hareketsiz hale getirme emri alacaksınız. Motorlarına saldırın ama gemiyi havaya uçurmamaya dikkat edin. Kalan avcıları da temizleyip üsse geri dönün.

Sonuçlar:

Tamamlama + Extra:
Warp Geçidi yok edildi, bilim aracı ele geçirildi ve eskortlar yok edildi.

Tamamlama:
Warp Geçidi yok edildi, bilim aracı ve eskortlar kaçtı.

Tamamlamaya Yakın:
Warp Geçidi ve bilim aracı yok edildi.

Başarısızlığa Yakın:
Warp Geçidi patlatılamadı, bilim aracı ele geçirildi, eskortlar yok edildi.

Başarısızlık:
Warp Geçidi patlatılamadı, bilim aracı ve eskortlar kaçtı.

Başarısızlık + Tekrarla:
Warp Geçidi patlatılamadı ve bilim gemisi yok edildi.

THIEF 2: THE METAL AGE Bölüm 2

Hırsızların James Bond'u

Evet, geçen ay okuduklarınızdan sonra hepiniz kendinizi usta birer hırsız gibi hissediyorsunuzdur. Ama en usta hırsızlar bile bazen yardıma ihtiyaç duyabilirler. Hele bir de yapmaları gereken görevler Thief 2'de olduğu gibi zor görevlerse, yardım almadan başarılı olmak çok daha zordur. O zaman lafı çok fazla uzatmadan Thief 2: The Metal Age'in son altı bölümünün açıklamasıyla baş başa bırakayım sizi. Söndürün bakalım lambaları, geçin kimsenin sizi göremeyeceği bir gölgeye ve başlayın okumaya.



GÖREV 10

Angelwatch

Yemek odasından güney koridoruna çıkın ve oradaki ateşi söndürün. Şöminenin içerisine gizlenin ve bekçinin gelmesini bekleyin. Bekçiyi bayıltın ve onu şöminenin karşısındaki süpürge dolabına sürükleyin. Anahtarını almayı unutmayın, çünkü bu anahtar sayesinde Karras'ın odasına girebileceğiz.

Karras'ın odasını açmak için anahtarı kullanın ve masasının altındaki anahtarı alın. Şimdi arkanızı dönün ve kapı ile masa arasına bir mayın yerleştirin. Etraftaki ganimetleri topladıktan sonra kasayı açmak için önce üçgen, sonra da kare maymuncuğu kullanın ve içerideki Master Builder'ın yeni kutsal kitabını okuyun.

Köşeden dışarı bakın. Orada garip altın bir bekçi göreceksiniz ve dikkatini çektiğiniz an koşmaya başlayacak. Neyse ki koştuğu yere biraz önce mayın yerleştirmiştiniz.

Etrafta dolaşıp ganimetleri toplamaya ve gizli bölmeleri aramaya devam edin.

Kuzeybatı tarafındaki yatak odasına ilerleyin, kapıyı açın ve içeri girin. Şöminenin önünde duran adamı bayıltın ve onu ateş almadan önce çekin.

Şimdi ofisin önünde duran bekçinin üzerinde gaz oku kullanmanız gerekiyor. Ama yakındaki koridorda devriye gezen bir bekçi daha var, bu bekçi de oturma odasına girip çıkıyor. Aynı okla ikisini de halletmeye çalışabilirsiniz. Olmazsa iki tane ok kullanın. İkisini de yatak odasına sürükleyin ve kapıyı kapatın. Şimdi merdivenlere doğru ilerleyin.

Merdivenlerin üstünden bir elektrik düğmesi göreceksiniz. Bu düğmeye sağ tuşla tıklarsanız altıncı kattaki ışıklar kararacak. Kapıyı açın, çömelin, önce batıya sonra da güneye doğru odanın kenarından ilerleyerek harp çalan mech-bekçiyi geçerek konuşan makineyi etkinleştirin. Şimdi tüm altı mesajı da duyacaksınız. Tekrar köşeden sinsice ilerleyerek Vilnia ile bir bekçi arasında geçen konuşmaya kulak misafiri olun. Bir gaz okunu hazır bekletin ama ne dediklerini dikkatlice dinleyin. Vilnia ayrıldığında üzerinde bir gaz mayını veya gaz oku kullanın. Onun konuştuğu bekçi arkasından gelmeye başlayınca onu da ya gaz okuyla halledin ya da flaş bombasıyla sersemletip bayıltın. Vilnia'nın anahtarını alın ve besinci kata inen asansöre binin.

Beşinci kata indiğinizde mutfak rotası yoluyla ofise geri dönün. Vilnia'nın anahtarıyla ofisi açın. İçeride bir konuşan makine daha bulacaksınız. Masayı hareket ettirin ve arkasındaki duvara en yakın olan düğmeye basın. Alarm çalmaya başlayacak ama duvardaki resim kayarak Mechanist şematiklerini almanıza izin verecek. Bu şematiklerde Cetus projesi hakkında bilgiler bulunuyor.



GÖREV 11

Cetus Amicus'un dışındaki bekçinin diğer yöne doğru yöneldiğini duyduğunuzda, güney tarafından gemiye çıkın. Gemideki bekçilerin dikkatini çekmemek için bol bol yosun oku kullanmaktan çekinmeyin. Kapaktan aşağı inmeye çalışırken bir bekçi tarafından görülme imkanınız var, bu yüzden size yaklaşmadan onu gaz okuyla hemencecik halledin.

Amicus gemisinin kıç tarafındaki kapaktan girin. Bu kapak sizi geminin alt taraflarına ulaştıracak. Aşağıdaki bölgede devriye gezen bekçiyi dinleyin ve kapakların açılıp kapanma seslerini takip edin. Kuzeye doğru gittiğinde Cetus Amicus'un içine girin. Doğuda



bulunan kaptanın kamarasına girin. Burada Cetus Amicus'taki hayat hakkında bir seyir defteri bulacaksınız. Onu okuyun.

Biraz önce gezinen bekçi, devriyesi gereği tekrar buraya geri dönecek. İşte şimdi dikkatli olun, çünkü bu sırada sizi kamara penceresinden görme ihtimali bulunuyor. O yüzden kapının yanında yere çömelmelisiniz, böylece bu riskten kurtulabilirsiniz. Bu kamarayı ve çevreyi araştırarak bulacağınız ganimetleri toplayın.

İşiniz bittiğinde içinde bir direk bulunan küçük bir odaya doğru giden kuzeydeki koridora doğru ilerleyin. Etrafta ganimet bulabilirsiniz.

Şimdi on merdivenlere ulaşmış olmalısınız. Denizaltının alt seviyesine alçalın ve merdivenden yavaşça atlayın ki yakınlardaki bekçi sizi duyup sorun çıkarmasın.

Kuzeyde içinde iki tane mechanistin oturduğu bir kontrol odası var ama oraya girmenizi gerektirecek hiçbir sebep yok. Arkaya doğru gittiğinizde 1, 2 ve 3 numaralı ilk kargo bölümlerine ulaşacaksınız. Güneydeki kapıyı kullanarak da 4 ve 5 numaralı kargo bölümlerini bulabilirsiniz. Her bir bölüm farklı şeyler barındırıyor.

Güneydeki en son kapı sizi motor odasına ulaştıracak, burada bulunan kapak yardımıyla denizaltıdan dışarı doğru yüzebilirsiniz. Ayrıca bu kapağı görevlerinizi tamamladığınızda içeri girmek için de kullanabilirsiniz.

GÖREV 12

5. Site

Beşinci siteye ulaştığınızda yapmanız gereken ilk şey, girişte bulunan kameradan sakınmak. Burada her zamanki taktiği kullanacağız: Başka bir yöne bakana kadar bekle ve altına doğru koş. Kamera çift kapılara doğru bakmadığından rahatça bu yöne doğru gidebilirsiniz.

Çift kapıların önüne geldiğinizde ilk olarak kapıya doğru eğilip içerisini dinleyin. İçeride arada bir kapıya doğru yaklaşan bir bekçi bulunuyor. Eğer o tam kapının oradayken kapıyı açarsanız bir flaş bombası kullanmanız gerek. Kapıları tapınaktaki bekçiden aldığınız anahtarları kullanarak açın.

İçeri girdiğinizde güneydeki merdivenlerin üzerinde bir kamera fark edeceksiniz, ama onun altından koşacak kadar zamanınız olacak. Sol tarafta karanlık bir çıkmaz var, isterseniz burada saklanabilirsiniz.

Güneyde ilerleyince birçok kapıya sahip bir koridora ulaşacaksınız. Her tarafı araştırın.

Duvardaki meşaleyi geçince doğuda metal bir kapıya ulaşacaksınız. Burada iki tane sandık ve uyuyan bir bekçi bulunuyor. Çömelerek içeri girin ve sandıkları yağmalamadan önce onu bayıltın. İleri doğru devam edin.

Merdivenlerden de ilerleyin, bekçilerden sakının, ganimetleri toplayın ve kendinize gölge yaratmak için gördüğünüz meşaleleri söndürün.

Tüm bunları yaptıktan sonra koridorun sonuna doğru ilerleyin ve oradaki bekçiye yaklaşabildiğiniz kadar yaklaşın.

Kamera başka yöne baktığında ve bekçi de arkasını döndüğünde hemen onu bayıltın ve yerdeki bekçiye ellemeden hemen gölgelere çekilin. Koridorda geriye doğru ilerleyin, gaz okunuzu hazırlayın ve tapınakta bulduğunuz parşömene bakın. Bu parşömende Cavador'ın kullandığı yolu göreceksiniz. Bekçiler Cavador ile birlikte dışarıya çıkacaklar. Hepsi size doğru döndüğünde gaz okunuzu kullanın.

Bekçilerden biri onu bayılmaktan koruyan özel bir kask takıyor ve bu bekçide işe yarayan tek şey gaz. Cavador ise gaz maskesi taktığından etkilenmeyecek ve kaçmaya başlayacak. Onu kovalayın ve cop kullanarak bayıltın. Şu anda binadaki biri hariç tüm bekçileri bayıltmış durumdasınız.

Eğer alarm çalmaya başlamamışsa bu bekçiyi Cavador'un odasında bulacaksınız. Aksi halde o da Cavador ve diğer bekçilerle birlikte geliyor. Üzerinde flaş bombası kullanın. Cavador'un odasına girip etrafı yağmalayın.

GÖREV 13

Kütüphane

Masanın üzerinde bulunan mor kitaba bakmak için şömineye doğru gidin. Duyduğunuz ayak sesleri hayaletlere ait.

Daha fazla bilgi elde etmek için kitaplıkların yanlarındaki harflere bakın. Kütüphanenin birinci katındaki kitaplıklarda T, N ve Y kısımlarını inceleyin.

Eninde sonunda bir hayalet tarafından saldırıya uğrayacaksınız. Zorunda kalırsanız iyileştirici iksirinizi kullanın. Tüm hikayeyi öğrendikten sonra P kısmına gidin ve onun batı tarafına bakın. Burada seçebileceğiniz bir kitap bulacaksınız. Onu seçtiğiniz anda Ashton'un onları öldürdükten sonra cesetlerini sakladığı iki aşığın yerini gösteren bir pasaj açılacak. Kütüphanenin ikinci katına gidin, en güneydoğu ucunda iki tane parşömen bulacaksınız.

Gizli Merdiven

Birinci kata geri dönün ve en kuzeydoğu koridoruna gidin, burada başka bir koridora açılan bir kapı bulunuyor. Guguk kuşunu alın ve onu holde duran saatin üzerinde kullanın. Saatin kollarını 12'yi gösterene kadar hareket ettirin, böylece gizli merdiven açılacak. İşte aradığınız merdiven bu. Gizli pasajın içindeki kapı düğmesine basın ve kapı kapanmadan önce dışarı çıkın. Şimdi kütüphaneye geri dönün ve batıdaki gizli kapıdan dışarı çıkın. Kapıyı arkanızdan kapatın.

Şu anda mansiyonun yarısından fazlasının haritasını çıkarmış olmalısınız ve bu da görevinizi tamamladınız demek oluyor. Eğer bu değere ulaşamadıysanız biraz daha araştırın ve azıcık daha dikkatli olun. Eğer sessiz olursanız, gizli pasaja bağlı olan tüm odalara güvenle girebilirsiniz.

GÖREV 14



Üçüncü kata kadar geri dönün. Yol üzerinde birkaç bekçiye, mechaniste ve hizmetçiye rastlayacaksınız. Ayrıca köşelerde gizli olan ganimetleri de bulabilirsiniz.

Merdivenlere ulaşıp yukarıya çıktıktan sonra pasajı takip edin. Etraftaki ganimetleri toplamayı unutmayın. Boş bekçi kulübesini geçince batıya doğru ilerlemeye devam edin. Meşaleyi söndürün. Koridorun sonunda bir mech-bekçi ile okçu-bekçi bulunuyor. Mech-bekçiye görünmemeye çalışın, ateşleri söndürün ve yere yo-



sun okları sallayın. Okçu bekçi yanınızdan geçerken onu bayıltın ve gölgelerin içine çekin. İlerlemeye devam edin.

En sonunda içinde alarm bulunan odaya geri döneceksiniz ve kuzeydoğudaki merdivenlerden yukarı çıkacaksınız. En üstteki kapı terrarium'a açılıyor. Kapıyı açmadan önce kapının batı tarafında durun. Kapıdan içeriye, yere doğru yosun okları gönderin ve koşarak geçin. Elektrik gözü sizi görse de yeterince hızlı koşabilirseniz alarm vermesine fırsat bırakmadan onun kuzeyindeki -batı duvarındaki- kapıya ulaşabileceksiniz. Bu kapı ana güvenlik kontrol odasına açılıyor. Tüm kameraları kapatın ve alarm odasına geri dönün.

Odanın üç köşesinde üç ışıktan oluşan üç tane set var. Her bir ışık setinin altındaki kontrolleri maymuncukla açarak (ve onları kapatarak) aynı renkteki gösteri odalarındaki alarmları etkisiz hale getirin. Aynı anda yalnızca bir alarm etkisiz hale geldiğinden birini kapatınca ışınızı halletmelisiniz.

Alarm odasının kuzey ve güney kapılarının üzerinden sarkan kirişler var, onlara sarmaşık oku atarak çıkın. Bu kirişleri kullanarak her bir gösteri odasına girip çıkabilirsiniz. Üçüncü katın haritasına bakarak hangi odanın, hangi renk duvarlara sahip olduğunu öğrenebilirsiniz. Her bir odaya girmeli, geri dönüp girdiğiniz odaların alarmlarını tekrar etkin hale getirmeli ve gireceğiniz sıradaki odanın alarmını kapatmalısınız.

Üçüncü katın kuzeybatısındaki büyük gösteri odasına girmek ise sizi biraz zorlayabilir. Kirişlerden gidebildiğiniz kadar kuzeybatıya gidin ve koridorun batısının sonundaki çift kapıların yanındaki fenerleri vurun. Bekçilerin bu kapılardan uzaklaşmalarını bekleyin ve bunlara sarmaşık otu atın. Aşağı atlayın ve çift kapılarda maymuncuğunuzu kullanın.

Diğer tarafta bir okçu bekçi bulunuyor, bu yüzden flaş bombanızı ve copunuzu hazırlayın. İçeride bir mech-bekçi dolaşıyor, onu geçmek için uygun bir yere mayın bırakabilirsiniz. Cultivator'ı alın ve birinci kata geri dönerek ön kapıdan dışarıya çıkın.

GÖREV 15

Evet, geldik son görevimize. C bölümüne ulaştığınızda asansör platformunun üzerine çıkın ve bir üst kata çıkın. Makinenin kuzey tarafındaki merdivene tırmanarak orada bulduğunuz eşyalardan "signal bolt" isimli olanı bırakın. Bu eşya aşağı düştükten sonra 1. aşama parçası haline dönüşecek. Asansörü tekrar alt kata sürün ve Bölüm A'ya girin.

Burada devriye gezen iki tane mech bekçi var. Burada mayın kullanın ve gölgelere saklanın. Yapmanız gereken şey A bölümünün güneydoğu tarafındaki makineye erişmek. Onun kuzey yanındaki slota bir çelik levha yerleştirin, merdivenlerden yukarı çıkın ve yukarıdaki deliğe 1. aşama parçasını bırakın. Şimdi güney yanına doğru gidin ve düğmeye basın. Makinenin batı tarafındaki banttan 2. aşama parçasını alın.

Şimdi kursuye doğru gidin ve oradan da D bölümüne doğru batıya gidin. Etrafta dolaşan bir iki mechanist ile karşılaşmanız mümkün. D bölümüne ulaştığınızda burada sizi bekleyen iki tane mech-bekçi göreceksiniz. Girişin kuzeyine doğru gölgelere saklanarak bir ses oku fırlatın. Bekçiler araştırmaya geldiklerinde pencerelerden birine tırmanın ve üzerlerine mayın atın.

Gitmek istediğiniz yer D bölümünün doğu tarafı. Eritme makinesine doğru gidin. Onun doğu tarafındaki merdivenden tırmanın ve içine "bantam node" ve "gauge" eşyalarını atın. Şimdi odanın kuzey tarafındaki havuza gidin ve tavandaki ızgaraya bir sarmaşık oku fırlatın. Sarmaşıktan tırmanarak çıkıntıya çıkın ve ilerlerken duvardaki anahtarı da alarak doğudaki küçük pasajı takip edin.

Anahtar doğudaki kapıyı açacak. Güneye gidin ve diğer kapıyı da açın. Ardındaki pasaj sizi bir asansör platformunun üzerine, iki kontrol panelinin yanına çıkaracak. Sizin ilgilenmeniz gereken, bağlantı makinesininki olan en kuzeydeki panel. Oradaki düğmeye basın. "Regulating round" eşyası aşağıya düşecek. Asansörle aşağıya inin ve asansörün boşluğundaki ızgaraya bir sarmaşık atın, daha sonra bu yolla tekrar yukarıya çıkabileceğiz.

Şimdi odanın doğu tarafındaki mühür makinesine doğru gidin. 2. aşama parçasını makinenin kuzey tarafındaki slota, "regulating round" eşyasını da diğer taraftaki slota yerleştirin ve sarmaşıktan yukarı tırmanın. Mühür makinesine geri döndüğünüzde 3. aşama parçasını bulacaksınız. D bölümünün batı kanadına ilerleyin ve depo olarak kullanılan odaya girin.

Asansör platformuna doğru giderken yanından geçtiğiniz, D bölümünün üzerindeki odaya geri dönün. Eğer ondan kuzeye doğru giderseniz güneye doğru açılan bir oda göreceksiniz. Bu odanın içindeki çeşmeyi seçtiğinizde tamamen iyileşeceksiniz. Bu işlemden sonra su duruyor ama birkaç dakika içinde tekrar akmaya başlıyor. İhtiyacınız oldukça buraya dönebilirsiniz.

Çeşmenin bulunduğu odayı güney kapısından çıkarak terk edin ve çok büyük bir alana bakan metal platforma ulaşıncaya kadar dolaşın. Burası E bölümü. Kuzeybatıdaki merdivenden diğer bir E platformuna çıkın. Işık huzmesinin içine ilerleyerek elektrik gözünün sizi görmesini sağlayın. Karras sizi yeniden görmek isteyecek. Göze bir alev oku fırlatın, sonra da gelecek olan mech-bekçiler için de yere mayın bırakarak gölgelere çekilin.

Bekçilerden kurtulduğunuzda zemin kata inerek 3. aşama aygıtını bırakın. Yanındaki kola tıklayarak Guiding Beacon'ı oluşturun. Onu alın ve makinenin kuzey tarafında doğru gidin. Buradaki duvarda bir kol göreceksiniz. Bu kol E bölümünün batısındaki pasaja giden gizli bir pasaj açacak. Kuzeye doğru dönün ve haritanıza bakın. Sızı-gaz dönüştürücü makinesine ulaşmak istiyorsunuz ama bunun için ana kapıyı kullanmayacaksınız. Dışarıdaki koridorda gidebileceğiniz kadar kuzeye gidin ve doğunuzdaki kemer geçidine doğru bakın.

Ve işte mutlu son. Bir Looking Glass klasiğinin daha bitişi. Bakalım Thief 3 diye bir oyun olacak mı? Eğer olursa, çözümünü yine burada bulacağınızdan emin olabilirsiniz.

Eser Güven



PC HİLELERİ

Mdk 2

Tanrı Modu

In-game you can press '~' and enter the following string after the 'Omen' prompt to get full invulnerability.
Oyun içinde "~" tuşuna bastıktan sonra aşağıdaki komut satırını "Omen" işaretinden sonra yazın.

mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)

Programlama dili gibi görünüyor ama sizi korkutmasın. (mdkGetPlayerGob(),0) yerine aşağıdakileri yazarak istediğiniz sonuçlara ulaşabilirsiniz. Ama bu kodları belirli aralıklarla tekrar girmeniz gerekecek çünkü bir müddet sonra geçerliliğini kaybeden modlar bunlar.

KOD	SONUÇ
God(1)	God Mod
mdkNewGame(1,12)	Atla Level 1
mdkNewGame(2,12)	Atla Level 2
mdkNewGame(3,12)	Atla Level 3
mdkNewGame(4,12)	Atla Level 4
mdkNewGame(5,11)	Atla Level 5
mdkNewGame(6,8)	Atla Level 6
mdkNewGame(7,11)	Atla Level 7
mdkNewGame(8,8)	Atla Level 8
mdkNewGame(9,13)	Atla Level 9
mdkNewGame(10,7)	Atla Level 10 (Final)
mdkNewGame(11,1)	Atla Level 10 #1 (Special)
mdkNewGame(12,1)	Atla Level 10 #2 (Special)
GodDebugToggle()	God Mod on/off

Çıplak Kurt

Konsola, KurtGetNaked() yazın sonra mdkNewGame(1,12) yazın Kurt, 1. Level'i oynarken çıplak olacaktır. Diğer levellarda çıplak oynamak için sadece ilk komutu yazmanız yeterli olacaktır.

Yavaş çekim mod

Altı ayaklı kuul köpek Max'i oynarkenateş tuşuna basılı tutun. Bu sırada "equip up" tuşuna dört kez basın. Ekrandaki görüntü yavaş çekime dönecek ve ekranda Slow-mo yazacak. Eğer eski hale dönmek isterseniz aynısını tekrarlayın.



Deus Ex

Deusex/system dizini içindeki user.ini dosyasını açın ve boş bir harfin değerini değiştirin. Mesela "t=" yerine "t=talk" yapın. Oyun içinde T'ye bastığınızda aşağıda "say " şeklind ebir satır görünecektir. "say" kelimesini silin ve daima boş bir satıra yazmaya dikkat ederek:
Cheat modunu açmak için set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True yazın. Artık aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.

KOD	SONUÇ
god	Tanrı modu
invisible	Görünmezlik
iamwarren	EMP alanını açar
allskillpoints	Bütün Skill puanlarını verir
allweapons	Bütün silahlar
allammo	Mermi verir
tantalus	Hedefi öldürür
pensesame	Kilitli kapıyı açar.
legend	Gizli menu
allhealth	Tam sağlık
allenergy	Tam enerji
allcredits	10000 kredi
allimages	bütün imajlar
summon X	X nesnesini yaratır(X listesi aşağıda)
spawnmass	Bir grup düşman yaratır (biraz fazla)





X:Yaratmak istediğiniz nesneler için aşağıdaki anahtar kelimeleri kullanabilirsiniz.

Summon Objects
Lockpick
basketball
MultiTool
AcousticSensor
Ammo10mm
AmmoDart
AmmoDartPoison
AmmoDartFlare
AmmoNapalm
AmmoPlasma
Ammo3006
AmmoRockets
WeaponPistol
WeaponRifle
WeaponStealthPistol
WeaponShuriken
WeaponSawedOffShotgun
WeaponProd
WeaponPlasmaRifle
WeaponAssaultShotgun
WeaponFlameThrower
WeaponGasGrenade
WeaponLAM
Weaponmodaccuracy
Weaponmodclip
Weaponmodlaser
Weaponmodrange
Weaponmodrecoil
Weaponmodscope
Weaponmodsilencer
AugBallistic
AugCloak
AugDatalink
AugEMP
AugEnviro
AugIFF
AugShield
AugStealth
AugTarget



PLAYSTATION HİLELERİ

Crusaders of Might and Magic

Unlimited items:
Oyunu bitirdiğinizde save etmeyi unutmayın. Artık diğer oyuna başlarken sonsuz mana ve item sahibi olacaksınız. Aynı zamanda bütün tılsımları, silahları, kalkanları ve büyüleri de alacaksınız ama sağlığınız aynı olacak. Yani tanrı modunda olmayacaksınız sadece çok fazla eşyanız olacak.



Colin McRae Rally 2.0

Cheat codes:
Yeni sürücü seçme ekranında aşağıdaki kodları girin.

KOD	SONUÇ
ONECAREFULOWNER	Bütün arabalar
HELLOCLEVELAND	Bütün Leveller
COOLESTCAR	Ford Puma
JIMMYSCAR	Sierra Cosworth
JOBINITALY	Mini Cooper
OFFROAD	Lancer Road Car
RORRIMSKCART	Eş yollar.
HELLO RAZU AND FLEA	Kedi resmi.

Bu kodları yazdıktan sonra onları Cheat ekranından açıp kapayabilirsiniz.

Arcade mode:

GREATBALLSOF	ateş topları
NEURALNIGHTMARE	Saldırgan rakipler

Time Trial & Single Stage

RUBBERTREES	Sarsıntıyı önler
EASYROLLER	Dev tekerlekler
MOONLANDER	Yerçekimini kaldırır
ROCKETFUEL	Turbo mod
PRUNEJUICE	Oyunu hızlandırır

The Legend of Dragoon

Patronları yenmek
Nezaman bir Boss ile dövüşeceksiniz grubunuzda Rose'un olmasına dikkat edin. Bir save noktası bulduğunuzda boss ile çarpışmak için en ideal zamandır. Grubunuzdaki bütün elemanlarınızı Dragon'a dönüştürün. Savaş başladığında Rose'un özel yeteneğini kullanarak Astrol Drains büyüsünü kullanabildiğiniz kadar kullanın. Özel yeteneği bittiğinde normal yoldan saldırmaya devam edin. Ve sık sık save ettiğinizden de emin olun.

Sandra'yı ve Kongol'u yenmek
Hocus'a gitmeden önce bol bol sihirli nesneler satın alın ve bütün karakterlerinizin en az 6. Level olmasına dikkat edin.
Sandra için: Sadece fiziksel saldırılar yapın ve sihirli silahlarınızı sandra üzerinde harcamayın. Sandra üçe ayrıldığında sadece sihir yapabilenigerçek olanıdır. Ona saldırın.

Kongol:
Bu arkadaş son derece sıkı. Eğer fiziksel atak kullanırsanız size çok fen saldırıyor. O yüzden sadece magic ile saldırın ve "guard" modunda kalın ki sağlığınız devamlı yükselsin.

Daha Fazla Hasar vermek
Additions özelliği olan bir karakterle savaşa girdiğinizde, içerdeki kareye en yakın olan karede duran düşmana ve eiçerideki karede duran düşmana saldırdığınızda X tuşuna bastığınızda iki kare etrafınıza hasar verirsiniz ve eğer zamanlamanız da doğruysa extra hasar da verebilirsiniz.



Nightmare Creatures 2

Duvarların içinden geçmek
Bir duvarın içinden geçmek isterseniz ana menüye gin ve L1, R2, Daire, Kare'ye basın sonra Select'e basın. Bir mesaj gördüğünüzde cheatın çalıştığını anlayacaksınız.

Single Player Modda sonsuz yaşam
Oyunu dondurduktan sonra L1 R2 Kare Daire tuşlarına basıp Select'e basın. Şimdi çıkan menüden Hero Unlimited Life seçeneğini seçebilirsiniz.

STAR TREK CONQUEST ONLINE

Kart oyunu Star Trek. Hem de online!

Magic the Gathering oynanamış olsanı da mutlaka duymuşsunuzdur. Dünyanın en çok satan kart oyunudur kendisi. Bir anlamda strateji oyunudur. Çünkü elinizdeki kartları uygun bir strateji ile düşmanınınızın kartlarını



yok etmek için kullanırsınız. Aslında hem oynanması hem de mantığı çok basit olan bu oyun tek ihtiyacınız olan oyun kağıtları ve bir masa ile skorları tutacağınız bir kağıt kalem ki, iki kişi oynuyorsanız ve skorları aklınızda da tutabiliyorsanız kağıt kalem de bir noktadan sonra anlamlılığını yitiriyor. Dolayısı ile, iskambil kağıtları ile pişti oynamaktansa artık pek çok insan, üzerlerinde sanatçıların çizdiği birbirinden güzel ilustrasyonların bulunduğu bu kartlarla, sonsuz sayıda geliştirilebilecek stratejilerin tadına bakmaya çalışıyorlar.

Her geçen gün yeni bir oyunu çıktığı için artık lara Croft'un tahtını elinden almak üzere olan sevgili Star Trekçilerimiz de bu kez Magic the Gathering tarzı bir kart oyunu çıkardılar ama bu kez internet üzerinden online oynanana bir oyun bu. Demosunu download ettikten sonra denmek için sınırsız sayıda oynayabildiğiniz oyunda kendinizi register ettirmedikçe diğer oyuncularla kart alışverişine giremiyor ve rank sahibi de olamıyorsunuz ama en azından oyunun nasıl bir şey olduğunu rahatça anlayabiliyorsunuz. Tabi baştan söyleyelim bu tarzın ve Star Trek'in takipçisi iseniz, yeni oyun kartları ve diğer extralara ulaşmak için traning görevlerinden biraz sonra kendinizi kayıtlı bir kullanıcı olarak da bulabilirsiniz çünkü bir o kadar da sürükleyici bir oyun bu.



Basit bir mantık

Oyunun mantığı çok basit. Turn based oyunda, ekranın kendine ayrılan bölümünde aynı anda gerekli işlemlerini yapıp, ok tuşuna basıyor ve diğer oyuncunun da hazır olmasını bekliyor. Her turn'ün birkaç bölüme ayrıldığı oyunda ilk başta, ana gezegeninize veya sisteminze elnizdeki kartlardan birini veya birkaçını yerleştiriyorsunuz. Her kartın belli bir command puan ihitayacı var ve elnizdeki bu komuta puanları kontrol ettiğiniz gezegenlerle ölçülüyor.

Ancak iş oyuna birkaç gemi, birkaç asker sokmakla bitmiyor. Bir geminin daha sağlam kalkanlarının olması için ekstra kalkan kartını oyuna sokup gemiye ekleyebiliyorsunuz. Bir piyadenin saha güçlü olması için bir rifle kartını oyuna sokup piyadeye ekliyorsunuz. Bunun gibi pek çok upgrade ile birimlerinizi kendi stratejinize göre geliştirip düşmanın üssüne doğru gönderebiliyorsunuz. Elbette iki hısım aynı sektörde karşılaşınca çatışma çıkıyor ve bu çatışmanın sonucunu birimlerinizin nasıl özelliklerinin bulunduğu belirliyor. Yani kalkanı olmayan bir gemi çok kolay avlanabiliyor. Veya hızlı bir gemi daha fazla hareket ederek avantajlı konuma geçebiliyor. Dedik ya, oyun tamamen sizin stratejinize göre değişiyor.

Magic the Gathering'den sonra bu tür bir kart oyununu görmek bizi çok heycanlandırdı. Aslında oyunun online oynanması çok hoşumuza gitti. Özellikle online olarak inventorynizdeki kartları değiş tokuş edebilmeniz, tam anlamıyla bir kart oyunu oynuyormuşsunuz hissini uyandırıyor.

Teknik özellikler

Oyunun grafikleri standart Star Trek formatında ekranlardan oluşuyor. Pastel renklerde başlıklar ve golgelemeler hemen kendini belli ediyor. Kartların üzerindeki birim ve eşya resimleri 3D olarak dizayn edilmiş. Bunun dışında oyunda 3D olan bir şey yok. Harita 2D ve Magic the Gathering duel alanını hatırlatıyor. Oyuna www.conquestonline.com adresinden indirebileceğiniz dosyalarla erişebilir, daha detaylı bilgi alabilirsiniz. Kart oyunu sevenlerdenseniz, kaçırmamanızı tavsiye ederiz.





Counter Strike 6.5

Half-life'ın en sevilen multiplayer modu



Yapıları en iyi mod kabul edilen Counter Strike'ın geçtiğimiz günlerde yeni patchi çıktı. Uzun süredir haberleri ve ekran görüntüleri yayınlanan 6.5 sürümü download'a açıldığı gün Counter Strike'ın kendi sitesinin çökmesine neden oldu. Yeni patch 6.0'dan sonra yine büyük değişiklikler ve de büyük buglar içeriyor. Değişiklikler zaten başından kalkılmayan oyunun yerini daha da sağlamlaştırılmış. Fakat bugları içeren yamanın kısa süre içince çıkması lazım ve de dergi yayına hazırlanırken böyle birşeyin haberleri ortalarda yoktu.

Gelelim 6.5 Patch'inin yeniliklerine. Öncelikle CS 6.5 Valve'ın yeni network sistemini kullanıyor. Bu sistemin temeli CS 6.5 ile aynı zamanda çıkan Half-Life 1.1.0.0 patchinde var. Bu sistemin getirdiği değişikliklerden biri scoreboard'un baştan aşağı yenilenmesi. Yeni dizayn başlarda karışık gelecektir. Fakat sonuçta her CS hayranı gibi sizde buna alışacaksınız. Yeni network sisteminin diğer yenilikleri bağlantıyla ilgili sorunları göstermesi ve de daha stabil bir bağlantı sağlaması deniyor. Fakat buglar biraz zevkinizi kaçırabilir. Tespit edebildiğim karşılaşılan tipik sorunlar serverla bağlantı sorunlarının yaşanması ve zamansız, sebepsiz serverdan atılmalar gibi sorunlar.

Yeni patch genel yapı dışında oynanış ve içerikte de yeniliklere sahip. Bu değişikliklerden bazıları tanıdığım arkadaşlarımın oyun stillerinin değişmesine bile neden oldu. Bunlardan ilki Counter-Terrorist tımın çoğu insan için vazgeçilmez silahı M4'ün zoom özelliğinin kaldırılmış olması. Onun yerine silahın susturucusunun opsiyonel olması sağlanmış. Zoom yaptığınız tuşla silahın susturucusunu takıp çıkarabilirsiniz. Burada kullanılan modellemeler de yeni olduğu için silahın modeli de değiştirilmiş. Buna benzer bir değişiklik Counter tımın başlangıç silahında yapılmış. Eskiden susturucusuyla beraber kullandığımız bu silahın artık susturucusunu çıkarıp takabiliyoruz. Bu yüzden bu silahın da modelinde değişiklik yapılmış. Silahlarla ilgili son değişiklik ise Teroristlere özel bir silah olan Sg522'nin sadece modelinin değiştirilmesi olmuş.



Oyunun genelini ilgilendiren bir yenilik smoke bomb. Bu versiyonla eklenen gaz bombası atıldıktan kısa süre içersinde, yoğun bir duman bulutu çıkarıyor ki bu her açıdan görmeyi zorlaştırıyor veya görüşü tamamen yokediyor. Oynanışa etki eden başka bir yenilik de silahların ucundan çıkan görüntü ve seslerin tamamen değişmiş olması. Bu fark özellikle ilk başlarda alışana kadar kendini oldukça hissettiriyor. Giderek ses ve görüntü efektleri gerçeğe daha fazla yaklaşıyor. Görüntü daha fazla tepen ve alev çıkaran silahlar, ses ise daha kulağı dolduran gerçeğe yakın sesler.



6.5 versiyonu yeni haritalar ve de teroristler için yeni bir skinle geliyor. Yeni gerilla skini bazı yeni haritalarda görmeyi zorlaştırıyor. Yeni haritalar da oldukça değişik ortamlarda hazırlanmış. Örneğin İtalya haritasında küçük akdeniz evlerinden oluşan sokakların arasında opera sesleri yankılanıyor. Sadece yeni haritalarla kalmayıp eski çok oynanan haritalarda da bir dizi değişiklik yapılmış. Bunlarda eskiden karanlık bildiğiniz bir yerin artık aydınlatılmış olması kutuların yerlerinin değiştirilmiş olması gibi ufak değişiklikler.

Bu kadar güzel özellik önceki versiyonlarda olduğu gibi yeni versiyonda da bizleri oyunun başına çekiyor fakat bir dizi bug olması keyfinizi kaçırabilir. Eğer şanslıysanız ve de olabildiğince az bug'a rastladıysanız ne mutlu size. Fakat bildiğim birkaç ilginç bug var. Örneğin server'a girişte ada seçerken ekranın gitmesi ya da oyundayken birden ekranın gece gibi kararması gibi buglar karşımıza çıkıyor. Gerçi bunların giderilmesine gerek kalmadan bile Counter Strike'cılar yeterince eğleniyor. Mod'un yeni 6.5 versiyonuyla beraber taktikler tamamen baştan düzenlenecek, yeni geceler sabahını belinizde Desert Eagle elinizde MP5 ile bulacaktır.

Bu arada pek çok haritada büyük veya küçük mutlaka biraz değişiklik yapılmış olması, size bu ay yayınlayacağımızı söylediğimiz harita kısaltmalarını vermemizi engelliyor çünkü yeni siperler ve kuytular haritalardaki dengeleri büyük oranda değiştirdiğinden bu yeni haritalar üzerinde yeniden bir isimlendirme çalışması yapmak gerekiyor. Ama geçen ay açıkladığımız çok basit sistemi kullanmak isteyen arkadaşlar üç dört harfli kısaltmalarla rahatlıkla anlaşabilirler sanırız. Gerisini sizin yaratıcılığınıza bırakıyoruz.

Cem Şancı & Onur Bayram

Canavar bir PC'ye ne dersiniz?

Ayın Ürünleri

İçine şöyle 20GB ve 7200RPM bir hard-disk koysak. En az 800MHz işlemcisi olsa. GeForce2 olmazsa olmaz. En az 128MB RAM olmalı ama neden 256 olmasın? Hızlı bir DVD-ROM, sağlam bir kasa ve en iyisinden bir monitör. Bütün oyunların zevkini katlayabilecek şahane bir bilgisayar. Diyelim ki böyle bir bilgisayar almak istediniz. Ne yaparsınız?



Tuğbek Ölek

Durun ben sizin için cevaplayayım. Dergileri karıştırır, tek tek parçalara karar verir ve hem hesaplı hem de az çok güvenilir bir bilgisayarcı ararsınız toplaması için. Ya da mağaza mağaza dolaşıp parçaları toparlar ve eve gelip yıldız tornavidaya sarılırsınız. Peki niçin Türkiye'nin her yanında bulunabilirliği ve teknik servisi olan bir Canavar PC'miz yok. Fiyatı uygun olduktan sonra kalite, güvenilirlik ve garanti derdi olmadan gözümüz kapalı alabileceğimiz bir PC.

Oysa ülkemizde yıllardır PC üreten ve bu işi oldukça iyi yapan pek çok markamız var. Niçin hiç biri sağlam bir oyun bilgisayarı üretmiyor? Niçin hepsi Internet ve multimedya üzerine konfigürasyonlar kuruyor? Niye boy boy afişlerde ve TV reklamlarında bağıra bağıra "3 yıl Internet Bağlantısı" ve "8X DVD-ROM Sürücü" diyorlar da 8MB 3D Ekran Kartı'nı utana sıkıla araya sıkıştırıveriyorlar? Ben pek çoğuna sordum bunu. Bana bu sistemlerin çok pahalıya geleceğini ve satılmayacağını söylediler. Yani sizin almak istemeyeceğinizi. Her ay ülkemizde yüzlerce GeForce satılırken, ona sahip bir bilgisayar niye satılmasın ki?

Şimdi çok ciddi olarak size soruyorum. Benim Donanım Pazarı için hazırladığım İdeal Sistemi Türkiye'nin her yerinde, güvenilir bir teknik servis ve 3 yıl garanti ile almak ister misiniz? Yani iyi bir bilgisayara 1800-2000 dolar verecek olsanız bunu toplatmak mı istersiniz yoksa markalı bir bilgisayar olarak mı almak istersiniz? Bilgisayar firmaları sizlerin bu fiyatlara bilgisayar alamayacağınız düşüncesinde. Öyle mi?

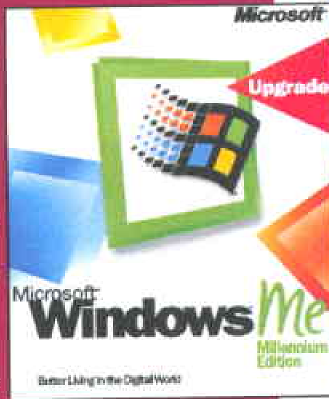
Lütfen üşenmeyin ve görüşlerinizi bana bir e-mail ile yollayın. Eğer yeterince olumlu tepki gelirse Türkiye'nin Canavar PC'leri için kolları sıvayacağım. Ve ulusal PC üreticilerimizi ürün gruplarına bizim için de birer konfigürasyon eklemeye davet edeceğim. Ama talep yoksa, arza ne gerek var!

LEVEL Teknoloji Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.

LEVEL Performans Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödülsüz bırakmaycağız.

LEVEL Ekonomi Ekonomi ödülümüz büyük çoğunlukça rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

Windows Millenium Hazır



Microsoft Windows Millenium'un tamamlandığını ve Gold kopyanın üretime yollandığını açıkladı. Microsoft'un bu sefer beklenen tarihte üretimi bitirmiş olması oldukça umut verici. Gerçi bunun sebeplerinden biri de WinME'nin iki sene önce çıkan Win98'den çok da gelişmiş olmaması.

WinME'nin piyasaya çıkışı için hala önümüzde iki ay var. Eylül'ün 14'ünde piyasaya sürülecek olan Millennium'un satış fiyatı henüz açıklanmadı. Bu arada Microsoft Türkiye bizim dilimizdeki versiyonun tarihi ile ilgili bir açıklama yapmadı.

Geleceğin Chipleri Püskürtülecek

Bilim adamları geleceğin süper çiplerini üretmek konusunda dev bir adım attı. Daha küçük ve dolayısıyla daha hızlı çipler üretmek için geliştirilen bu sistemde devreler özel bir teknoloji ile püskürtülüyor. Püskürtüldüğü yüzeye yapışan devre kısa sürede katı hale geçip devreyi tamamlıyorlar. Bu sayede 0.05milimikron küçüklüğünde devreler üretmek mümkün olabilecek. Şu anda sahip olduğumuz teknolojinin 0.13mikron olduğunu düşünürseniz bu püskürtme yöntemi hayata geçerse yüzlerce kat daha küçük ve daha hızlı çipler görebileceğiz.

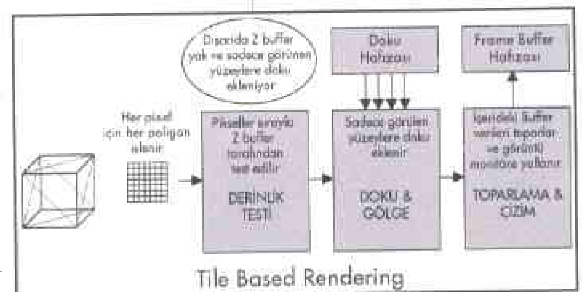
Bugüne kadar uygulanan geleneksel üretim metodlarının bizi StarTrek ortamına taşıyamayacağı yeterince açık. Bu yüzden dünyanın dört bir yanındaki bilim adamları yeni teknolojilerin peşinde koşuyor. Ama bu güne kadar hiç bu kadar önemli bir ilerleme kaydedilememişti.

Bu arada yeni teknolojinin adı Surfactant-Templated Silica Mesophases. Sanırım biz püskürtme demeye devam etsek daha iyi.

Kasabanın Yeni Kovboyu

Hey.. Bu Bizim Eski Şerif Değil Mi?

1995 Mayısında açıklanan bir grafik çipi başta çok fazla ilgi çekmemişti. Vaad ettiği tüm özelliklere rağmen Voodoo ve Mystique'lerin fırtına gibi estiği o dönemde kimse bir firmanın bir anda gelip ortalığı kırıp geçirmesini beklemiyordu. Çipin iki ismi vardı; birincisi STG2000 ikincisi ise NV1. Çünkü kart üzerinde çalışan iki ayrı firma kullandığı RAM'ler dışında tamamen birbirinin aynı olan iki ayrı çip üretmeye karar vermişlerdi. Firmalardan biri o zamanın en büyük yarı iletken üreticilerinden SGS-Thomson idi. Diğer firma ise Nvidia isminde adı sanı duyulmamış kimsenin ciddiye almadığı bir yeni yetme. Nvidia daha sonra NV1'i piyasaya sunarken adını Riva128 olarak değiştirdi ve bugüne kadar benzeri görülmemiş bir tırmanışa girdi. Nvidia'nın şu an nerede olduğunu söylememe gerek var mı?



SGS-Thomson?

Peki SGS-Thomson'a ne oldu? Firma nedense grafik pazarını terk etti ve endüstriyel yarı iletken üretimine geri döndü. Açıkçası ne ben ne de oyun dünyasındaki herhangi biri firmanın ne yaptığını, nerelerde olduğunu bir daha merak etmedi.

Ta ki şirketin isminin 1998'de SGS-Thomson'dan ST Micro'ya değiştirildiğini ve ST Micro'nun yakın tarihte yeni bir grafik çip'ini piyasaya süreceğini öğrenene dek. Evet Riva128'in unutulmuş eski babası (en azından babalarından biri) geri dönüyor...

Aslında KYRO, ST Micro'nun tasarımı değil. Çipi tasarlayan Imagination Technologies. ST Micro sadece üretim ve pazarlamadan sorumlu. İşler iyice karışıyor çünkü Imagination Technologies'in eski ismi ise VideoLogic. VideoLogic'i PowerVR serisi grafik çiplerinden hatırlarsınız.

Tamam bu kadar yeter. Tüm bu firmalar, eski-yeni isimler ve hatıralar faslına bir son verelim de KYRO bize neler vaad ediyor bir bakalım. Herşeyden önce KYRO performanstan çok düşük fiyata odaklanmış bir ürün. Fiyatı 200$'ın altında olacak. Ama performans ve teknolojik özellikler olarak hiç de zayıf gözükmuyor.

Tiled Based Rendering

KYRO'nun performans olarak oldukça güçlü olmasının sebebi Tile Based Rendering ismindeki yeni bir teknoloji. Bu teknoloji aslen Z-Buffer'ın farklı bir kullanımına dayanıyor. Z-Buffer bir sahnenin çizimi sırasında cisimlerin uzaklıklarını değerlendirip hangisinin bir diğerinin arkasında kaldığına karar veren sistem. Başka bir deyişle bir oyun sırasında çevredeki her şey render edildikten sonra Z-Buffer'a gider. Z-Buffer nesnelerin uzaklıklarına göre hangi nesnelerin görülebilir olduğuna ve hangilerinin bir diğerinin arkasında olduğu için görünmeyeceğine karar verir. Bu sistem gereksiz yere pek çok nesnenin çizilmesi anlamına geliyor. Yani gereksiz işgücü kaybı. KYRO işte bunu tam tersine çeviriyor. Veriler öncelikle Z-Buffer'a gidip hangilerinin çizilip hangilerinin çizilmeyeceğine karar veriliyor ve daha sonra render işlemine başlanıyor. Yani gereksiz yere görünmeyen şeyleri çizme işiyle uğraşmıyor.

Ancak bu sistemin en büyük handikapı çok fazla RAM'e ihtiyaç duyulması. Bu sorunu aşmak için KYRO sahneyi öncelikle karelere bölerek bu kareleri sıra ile Z-Buffer'dan geçiriyor. Böylece daha az RAM'e ihtiyaç duyuluyor. Üstelik bununla da yetinmeyip normalde dışarıda olan Z Buffer'ı çipin çekirdeğine alıyor. Böylece veriler gereksiz yere çekirdeğin içi ile dışı arasında gelip gitmiyor.

Ama bu güzel sisteme rağmen KYRO'nun performansı GeForce2'lerin gerisinde kalacak. Bunun sebebi ST Micro'nun fiyat konusunda oldukça hassas olması. Ancak verdikleri sözü tutarlarsa KYRO piyasaya çıktığında fiyat/performans oranı en yüksek ekran kartlarını süsleyecek. Henüz hangi üreticilerin KYRO'ya sahip ekran kartlarını üretecekleri belli değil. KYRO donanımsal olarak Full Scene Anti-Aliasing, Environmental Bump-Mapping, DirectX Texture Compression gibi son moda teknolojileri de destekleyecek.

Tile Based Rendering

Quantum ATA/100'ü Resmen Açıkladı!

Yeni Arayüzü Destekleyecek Hard-disk'lerin Önü Açıldı

KA7-100'ün ardından Intel i815E çipsetine sahip anakartların da açıklanmasıyla piyasa ATA/100 desteğine sahip bir düzine yeni anakart ile tanıştı. Ama bu kadar çok ATA/100 desteğine sahip anakarta rağmen piyasada bu arayüzü kullanan hard-disk yok.



Aslında ATA/100 destekli hard-disk'lerin açıklanmamasının asıl nedeni Quantum'un yeni arayüzün resmi duyurusunu henüz yapmış olmasıydı. Quantum ATA/33 ve ATA/66'nın patentlerine sahip olduğundan resmi duyuru yapılmadan ve Quantum'un izni olmadan hiçbir hard-disk üreticisi ATA/100'e sahip hard-disk üretemiyordu. Mesela IBM ATA/100 benzeri bir arayüzü destekleyen hard-diskine ATA/66+ demeyi tercih etmişti.

Şimdi Quantum yasal açıklamayı yaptı ve ATA/100'ün teknik detayları resmen belirlenmiş oldu. Bu detayların en önemlisi elbette ki saniyede 100MB veri transfer imkanı. Ama bunun dışında daha az hata oranı ve daha kolay üretim gibi avantajlar da sağlıyor ATA/100.

Ama anakartların aksine piyasanın kısa sürede ATA/100 hard-disk'lerle dolmasını beklemeyin. Çünkü şu an için ATA/66 bile fazlasıyla yeterli. Bunun sebebi günümüz hard-disk'lerinin henüz saniyede 40MB veri aktarım hızını geçememiş olması. Yani hard-disk'lerin okuma hızı henüz ATA/33 ve ATA/66 arasında bir yerlerde.

Quantum'un tahminlerine göre IDE hard-disk'lerin saniyede 66MB veri transferini aşması, yani ATA/100'e ihtiyaç duyması 2001'in ikinci yarısında mümkün olacak. O zamana kadar anakart alırken ATA/100 desteğine sahip bir tane seçip geleceğe yatırım yapmak oldukça mantıklı. Ama bu hız sınırına ulaşılana dek bir ATA/100 hard-disk almanın faydası yok.

Plextor Yeniden Yazma Rekorunu Kırdı

10X Hızında Defalarca Yazmaya Ne Dersiniz?

Geçen ay Yamaha'nın 8X hızında CDRW üreterek bu konudaki hız liderliğini ele geçirdiğini söylemiştik. Ama Yamaha'nın keyfi pek uzun sürmedi. Bu ay içinde Plextor 10X CDRW üretmeyi başardı. PlexWriter 12/10/32A olarak adlandırılan bu yeni ürün 12X hızındaki normal yazma hızını da hesaba kattığınızda kesinlikle piyasadaki en hızlı CD yazıcı. Ayrıca PlexWriter 12/10/32A hızının yanında Sanyo'nun geliştirdiği BURN-Proof teknolojisini kullanarak daha az CD yakmanızı sağlıyor. Bu teknoloji veri akışından doğan buffer hatalarında yazmayı durdurup buffer tekrar dolduğunda kaldığınız yerden devam edebilmenizi sağlıyor. Normalde yazma işlemi durdurulamadığından Buffer'dan kaynaklanan bir kesilme CD'nin yanmasına yol açıyordu. Zaten Plextor'un bu hızlara ulaşmasını sağlayan da bu teknoloji. Ayrıca bu teknoloji ile 2MB Buffer kullanmak yeterli oluyor. Bu da sürücünün fiyatını düşürüyor.



Şimdi içinizden pek çoğu şöyle düşünüyordur. Aman ne güzel cebinde 450$'ı ve Ultra-Wide-SCSI kartı olanlara gün doğdu. Ama yanılıyorsunuz çünkü PlexWriter 12/10/32A IDE veriyolunu kullanıyor ve yaklaşık fiyatı 329$. Tamam çok da ucuz değil ama 10X/4X/32X hızındaki Sony yazıcıdan sadece 40$ daha pahalı. Üstelik IDE veriyolunu kullanması sayesinde fazladan SCSI kartına para ödemiyorsunuz. En hızlıların daima fahiş fiyata satıldığı bilgisayar dünyasında makul fiyata bir hız rekortmeni almak pek sık rastladığımız bir şey değil.

PlexWriter 12/10/32A ayrıca bilinen tüm yazma teknikleri, 150ms rastgele erişim hızına ve Flash-ROM sayesinde kolayca upgrade edilebilme özelliğine sahip.

IBM 1GB'lık Microdrive'ını Açıkladı

Dijital Kameralar, MP3 Player'lar ve el bilgisayarlarında kullanılması düşünülerek geliştirilen Microdrive'lar 1GB kapasiteye ulaştı.



Yaklaşık olarak 3.5cm'e 4.5cm ebatlarında olan bu küçük devler aynı zamanda çok az elektrik tüketiyor ve sallantılardan pek etkilenmiyor. Dijital kameralarda kullanıldığında iyi kalitede 5000 resim alabilen yeni Microdrive'lar MP3 Playerlarda kullanılmaya başlandığında, yanımızda ortalama 300 şarkı ile dolaşabileceğiz.

Philips Ses Kartı Üretecek

Philips nihayet ses kartı pazarına girmeye karar verdi. Ses ve müzikle ilgili her alanda oldukça güçlü olmalarına rağmen bu işe bugüne dek bulaşmamış olmaları oldukça garip. Pilips'in bu konuda ki ortağı ise QSound. O da özellikle oyunlara yönelik ses sistemlerinde oldukça tanıdık bir isim.



Kartın ismi ThunderBird Avanger olarak açıklandı. Philips'e hiç yakışmayan bir isim. Kartın en önemli özeliği ise ilk gerçek Doby-Digital kart olduğunun iddia edilmesi. Philips kartın oyunlardan midilere, müzik ve film CD'lerine kadar herşeyde Dolby-Digital özelliğinin kullanılabileceğini söylüyor.

Computex 2000

Donanım Dünyasında Son Gelişmeler

Bilgiyi, gerekirse, gidip Çin'den getirmeliyiz. Bunun bilincinde bu ay Çin'in en uç noktasında, Tayvan'daki Computex 2000 fuarına katıldım. Öncelikle kusursuz ev sahipliğinden dolayı Abit'e teşekkur etmek istiyorum. Özellikle de fabrikalarını gezmeme olanak tanıdıkları için. Bu küçük gezinin ayrıntılarını Ace's Zone bolumünde bulabilirsiniz. Maalesef Taipei'nin diğer hoş mekanlarına yaptığım geziler ve uzak doğulu kızlarla ilgili anılarım eş dost arasında kalacak. Ama bilgisayar dünyasının en büyük fuarlarından biri olan Computex'te görüp duyduğum herşey burada.

Öncelikle Computex'in yapısını biraz daha açmakta fayda var. Tayvan'da yapıldığı için daha çok Tayvanlı üreticilerin on plana çıktığı fuarda batılı ve Japon ureticiler biraz daha geri planda kalmayı tercih ediyor. Tayvan özellikle anakartlar konusunda başı çektiği için de fuar anakartlara odaklanmıştı.

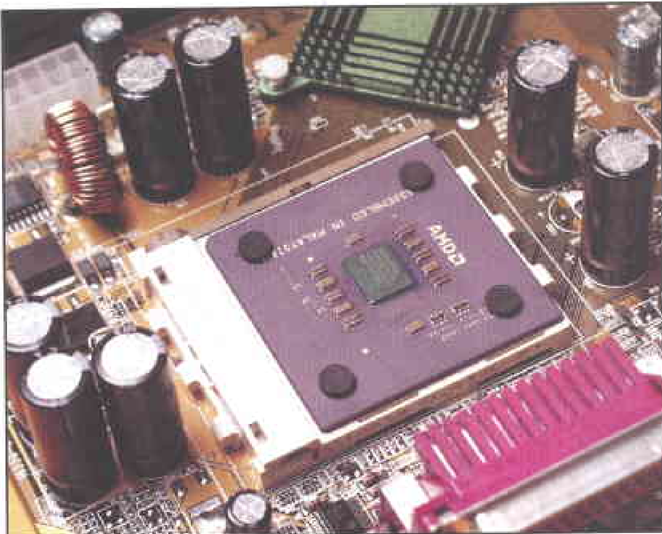
AMD'nin Yeni İşlemcileri

Ama burada iki istisna söz konusu. Birincisi Computex'de AMD yeni işlemcileri Duron ve Thunderbird'ü tanıttı. Thunderbird'ün daha önceden Internet üzerinde pek çok preview'i yayınlanmıştı ancak Duron yüzünü ilk kez gösterdi. Üretilen ilk Duron'u ceket cebinde taşıyan bir AMD yetkilisi, uzerinde kurduğum yoğun baskılar sonucu, chip'i elime alma ve bir süre elimde tutma şansını bana tanıdı. Bu nedenle bu işlemciyi ömrüm boyunca unutmayacağım!

Her ne kadar oldukça farklı bir yapıda olsa da Thunderbird piyasaya yine Athlon ismiyle sunulacak ve mevcut Athlon'ların yerini alacak. Duron ise bütünüyle yeni bir işlemci ve Celeron gibi alt seviye işlemcı pazarını hedefliyor. Bu yeni işlemcilerin ortak noktası her ikisinde de klasik Athlon'dan farklı olarak L2 Cache'in çekirdek üzerinde olması. Athlon'lar L2 Cache'lerinin çekirdek üzerinde değil de işlemcinin yerleştirildiği kart üzerinde olması sebebiyle Coppermine'ların gerisinde kalıyordu. Ayrıca L2 Cache'in işlemci ile aynı silikon üzerine yerleştirilmiş olması sayesinde hem Duron hem de Thunderbird soket formunda olacak. Bu yeni işlemci yuvasının ismi Soket A. AMD'nin de tamamen sokete geçmesi ile slot tarihe karışmış bulunuyor.

İlk Thunderbird'ler 750 ila 1000MHz arasında uretilecek, Duron'lar ise 600MHz'den başlayacak. Thunderbird'lerin fiyatları klasik Athlon'lar ile aynı olacakken, Duron'ların fiyatı ise Celeron'lar ile başa baş gidecek. Burada ilginç olan benchmark sonuçlarına bakıldığında Duron'un neredeyse Athlon ve Pentium III'lere yakın performans veriyor olması. Her ne kadar benchmark'lar için de Celeron işlemci olmasa da bu sonuçlara bakarak Duron'un Celeron'lardan çok daha hızlı olduğunu söylemek hiç de zor değil. Türkiye'de piyasaya çıkış tarihi henüz belli olmasa da Duron'un çok kısa sürede Celeron'un yerini alacağını kestirmek hiç de güç değil.





ATI Radeon

Computex'deki ikinci hoş sürpriz ise ATI'ın yeni kartı Radeon'u görmem oldu. Nisan sayısının haberler bölümünde Radeon'dan bahsetmiştim. Gerçi o zamanlar kartın ismi henüz belli değildı, ancak teknolojik ozellikleri oldukça iddialıydı. Özellikle de Mesh Morph ve Skeletal Animation. ATI'ın basın için hazırladığı özel odadaki demo sisteminde özellikle bu iki özelliği aradım. Skeletal Animation'ın farkı açıkça görülüyordu. Bu özellık karakterlerin hareket ederken gerçekçi vücut hareketlerine sahip olmasını sağlıyor. Zaten bütün demo boyunca bunu ön plana çıkarmak istercesine zarif bir bayan bütün endamıyla dolanıp duruyordu. Ancak Mesh Morph'u göremedim. Sanırım demo veya kartın mevcut beta sürücüleri bunu desteklemiyordu.

Diğer teknolojik özelliklerden biri olan Shadow Mapping sanırım kullanılmıştı. Ancak pek de ATI'ın abarttığı kadar çarpıcı bir özellık değil. Diğer özelliklerden Range Based Fog ve 3D Textures'da maalesef demoda kendini gösteremıyordu. Demo sisteminde benchmark uygulamamıza izin olmadığından performans konusunda kesin bir kanı edinemedim. Ama oldukça güzel görunen ve bol poligona sahip demo hiç takılmadan çalışıyordu. Bu sefer ATI hem teknolojiyi yakalayacak hem de performans olarak rakiplerini zorlayabılecek bir ekran kartı uretmiş gibi gözüküyor. Ama 3dfx'in hatasına düşüp üçuncu nesil GeForce'lardan sonra piyasaya çıkarlarsa bunun pek bir anlamı kalmayacaktır.

Intel'den Solano

Gelelim Computex'in asıl güçlü olduğu konu olan anakartlara. Aklınıza gelebilecek hemen hemen tüm anakart üreticilerinin yoğun şekilde katıldığı fuarda hem Intel hem de AMD işlemcileri destekleyen yeni anakartlar tanıtıldı. Elbette en büyük ilgi Solano kod adlı Intel i815 chipset'li yeni ana-



kartlar üzerine odaklanmıştı. i820 Camino'lar ile büyük bir hayal kırıklığına uğrayan Intel yeni i815'e oldukça güveniyor. i815'in iki ayrı modeli bulunuyor. i815 Solano ve i815E Solano2 olarak isimlendirilen modeller birbirlerinden ufak tefek farklarla ayrılıyorlar. Bu farklara girmeden önce i815'in genel mimarisine bir göz atalım.

4 hava yastığı, ABS, Sunroof, Klima

i810'lardan hatırladığımız on-board grafik işlemcisine bu kartlarda da rastlıyoruz. Elbette piyasadaki her hangi bir 3D ekran kartı ile yarışabilecek düzeyde bir performansa sahip değil. Intel'in bu 2D işlemciyi orta kesim kullanıcı için dizayn ettiğini de unutmamak lazım. Neyse ki i810'un tersine Intel i815'e bir de 4X AGP portu koyarak bizleri unutmamış. Bu porta bir ekran kartı taktığınızda anakart üzerindeki on-board ekran kartı otomatik olarak devre dışı kalıyor. 440BX kartlardan farklı olarak AGP portunun 4X desteğine sahip olması sayesinde Intel kendi işlemcileri için VIA'nınkiler dışında bir çözüm sunabilmiş oluyor.

Piyasadaki 440BX chipset'li anakartların bir çoğu 33MHz'de çalışmaktaydı. Fakat anakart tarafından donanımsal olarak desteklenmeyen bu BUS hızı, AGP portunda sorunlara yol açıyordu. Solano, 133MHz FSB hızını gerçekten desteklediğinden bu sorundan da kurtulmuş olduk. Bu da artık 133MHz RAM'lerin ve de Coppermine işlemcilerin AGP portuyla dost, yüksek performansta çalışabileceğini gösteriyor.

Dual Band, Çift hat, Titreşim, Ajanda

i815 elbette Rambus dediğimiz RDRAM ile değil SDRAM ile çalışıyor. Zaten i820 ile arasındaki en temel fark bu. Intel yeni chipsetinin ikinci modeli olan i815e Solano2 ile ATA 100 kavramını piyasaya sokmaya başlıyor. ATA-100 geçen ay duyurduğumuz gibi ilk olarak Abit KA-7 ile kullanılmıştı. Ancak burada ki ATA-100 desteği chipsetin kendisinden değil ek olarak yerleştirilen bir IDE denetleyicisinden sağlanıyordu. Bu açıdan Intel i815 ile ilk defa chipset üzerinden ATA-100 desteği sunarak VIA'nın bir adım önüne geçmiş oluyor. Şimdilik piyasada sa-



dece IBM'in ATA 100 destekli anakartları var. Ancak bir iki ay içinde dört bir yanımızın ATA-100 destekli anakartlar ile dolacağından kuşkunuz olmasın.

Solano'ların iki modeli arasında ATA 100 desteği dışında göze çarpan ikinci fark Solano2'de 4 adet USB bağlantı noktasının bulunması. Geriye kalan herşey hemen hemen aynı. Tüm bu güzel özellikleri ile Intel'e nihayet rahat bir nefes aldırabilecek gibi gözükse de Solano'nun bir iki dezavantajı da yok değil. Bunlardan en önemlisi 512MB RAM ile sınırlı olması. Her ne kadar 512MB iyi bir rakam görülse de yavaş yavaş 256MB RAM kullanımına doğru kaydığımız şu günlerde umut verici değil. Diğer bir dezavantaj ise VIA'nın DDR-RAM üzerine kurduğu planlar. Eğer VIA 266MHz BUS'a sahip DDR-RAM'li modelinde başarılı olursa i815'ler kısa sürede demode olmuş olacak. Ama yine de böyle bir şey 6 ay içinde gerçekleşmeyecek ve bu süre boyunca i815'in daha yüksek olan performansıyla VIA chipsetli anakartların önünde gideceğini tahmin etmek hiç zor değil.

VIA'nın Yeni Chipsetleri

Dört bir yanı Intel chipsetli anakartlar sarmış olmasına rağmen VIA'da Intel'in altında kalır gibi görünmüyordu. Sonuçta Tayvan'ın en büyük chip üreticisi olarak ev sahibi sayılırdı ve kendi sahasında olmanın bütün avantajlarını kullanıyordu. Her bir tarafı DDR266 logolu afiş ve bayraklarla dolduran VIA, tüm anakart üreticilerinin standlarındaki yeni VIA chipsetli anakartlarıyla da kendini gösteriyordu. Ne yazık ki fuarı süsleyen yüzlerce DDR266 afişine rağmen kendisinden iz yoktu. Geliştirme aşamasının henüz başlarında olan VIA tek bir DDR266 kullanan sistem dahi gösteremedi. Ama duvarda ALi chipseti kullanan ve çalışır halde bir DDR266 sistem vardı. Ama Iwill dışındaki hiçbir üreticiden destek alamayan ALi pek de umut vaat etmiyor.

VIA'nın her yerde boy gösteren üç chipseti vardı KT133, KM133 ve PM133. Üzerine Savage4 yerleştirilmiş bir Apolo Pro133 olan PM133 VIA'nın S3'ün grafik kolunu satın almasının ilk ürünü. KT133 ise yazının başlarında bahsettiğim AMD'nin iki yeni işlemcisi Duron ve Thunderbird'e destek veriyor. Yani KT133 Soket A formunda. Ancak bunun dışında tamamıyla KX133 ile aynı. KM133 ise KT133'ün üzerine Savage4 yerleştirilmiş versiyonu.

Sonuçta VIA yeni chipsetlerini duyurmasına ve bütün fuarı doldurmasına rağmen tam anlamıyla yeni bir ürün sürmedi. Şu an için i815'in Apollo Pro133'den daha gelişmiş ve performanslı olduğu açık. Bu yüzden Pentium uyumlu chipset pazarında sürekli güçlenen VIA'nın bir süre pay kaybetmesi muhtemel gözüküyor. Ancak Athlon pazarında VIA halen tek seçenek. Her ne kadar AMD yeni chipseti AMD 760'ı geliştirse de bu chipsetin piyasaya çıkmasını iki aydan önce beklemiyoruz.

DVD-RW?

Bunların dışında Computex 2000'de ilgimi çeken tek ürün Philips'in DVD+RW'sı oldu. Bugüne kadar devam eden, DVD'lerin nasıl yazılacağı sorusuna, Philips oldukça iyi bir cevap veriyor. Philips'in standında üzerinde halı hazırda dosyalar bulunan 4.7GB'lık bir DWD-RW'nin silinip yeniden yazıldığına şahsen şahit oldum. Üstelik fiyat olarak da DVD+RW oldukça uygun. Sadece 2000 doların biraz üzerinde! Her eve bir tane lazım.

Bu güzel ve çarpıcı ürünlerin yanında elbette ipe sapa gelmez, ucuz ve kalitesiz ürünlerle de doluydu Computex. Zaten Tayvan bu konuda dünyanın en başarılı ülkesi. Her türden kalitesiz hoparlörler, ucuz RAM'ler, kasalar vs. Ancak bir ürün vardı ki açıkçası beni sarstı, yıprattı ve hatta hayatımdan birkaç sene götürdü diyebilirim. Geçen ay size sormuştum "iMac renklerinde masa, sandalye gördünüz mü?" diye. Kendimce latife yaptığımı düşünüyordum ama Computex'de bu acı gerçekle karşılaştım. Bu kadar kötü olabileceğini düşünmemiştim. Dark Elf görseydim her halde daha az etkilenirdim. İşte karşınızda iMac renklerinde, tamamı şeffaf, tamamı korkunç masalar ve sandalyeler...



Guillemot MaxiSound Fortissimo

Bilgi İçin İthalat: Ufotek Telefon: (212) 274 54 60 Fiyatı: 48$

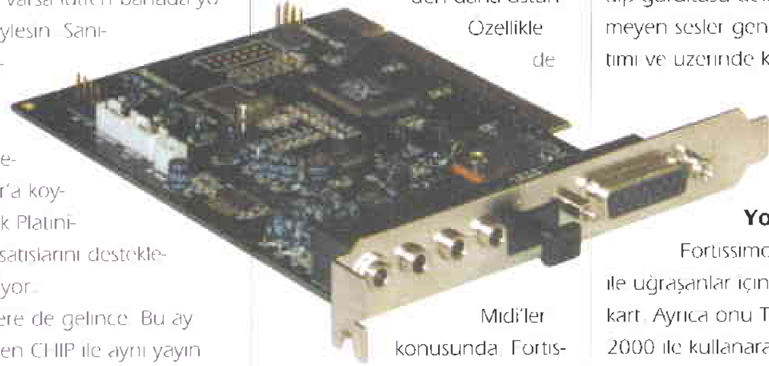
Ekran Kartlarının Yeni Yıldızı Bakalım Ses Kartlarında Nasıl?

Bu ay ses kartlarına doyacaksınız. Uzun süredir ses kartı incelemediğimin ve gelecek ay donanımın Voodoo5 ve GeForce2'lerle dolacağının bilinciyle piyasaya son 3-4 ay içinde çıkan üç yeni ses kartını incelemeye karar verdim. Bu kartlardan ikisi Guillemot'dan. Ancak MaxiSound Fortissimo'ya biraz fazladan yer ayırıp ses kartları ve onlara uyguladığım testler üzerine birkaç parça bir şey söylemek istiyorum. Eğer bu bölüm size ilginç gelmiyorsa birkaç paragraf aşağı kayıp "Evet gelelim Fortissimo'ya" cümlesine ulaşın.

Ses kartları artık eskisi kadar çekici bir konu değil. Creative bu pazarı öylesine tekeline aldı ki işin pek heyecanı kalmadı. Aureal'in çöküşü ve Diamond'ın elden ele satılması ile artık ciddi bir rakip de kalmadı. Açıkçası SB Live! Player halen benim favori ses kartım ve onu bu ay incelediğim üç ses kartına da değişmem. Peki bu "iyi hepimiz gidip birer Player alalım olsun bitsin. Ben de boşuna iki sayfa yazı yazmayayım" anlamına mı geliyor? Elbette hayır. Hep söylediğim ve ön plana çıkarmaya çalıştığım gibi hiçbir ürün bütün kullanıcılara seslenemez. Belki Live! Player oyuncuların büyük kısmını cezbedebilir. Ama pek çoğumuzun hala başka özelliklere de ihtiyacı var.

Farklı ihtiyaçlar, Farklı ürünler

Peki bu ihtiyaçları belirleyen ne? Bence en temel olan iki tanesi fiyat ve ses kartını hangi uygulamalarla kullandığınız. Fiyat malum; herkes kendi kesesine göre bir şeyler bulmak zorunda. Ses kartını hangi amaçla ve uygulamalarla kullandığınızsa işin asıl belli olduğu yer. Özellikle Player'ın eksik olduğu bazı konular var. Mesela S/PDIF veya optik çıkışının olmaması. Bu kadar iyi bir kartın sadece analog çıkışlara sahip olması çok acı. Gerçi üzerinde küçük bir mini-jack çıkışına sahip ama o mini-jack'i Digital I/O 2'ye 60$ bayılmadan kullanabilen varsa lütfen bana da yolunu söylesin. Sanırım Creative bu bileşenleri player'a koymayarak Platinium'un satışlarını desteklemek istiyor.



Testlere de gelince. Bu ay gerçekten CHIP ile aynı yayın grubunda olmanın keyfini yaşadım. Bu ay hazırladıkları Ses Kartı testi için test sistemlerine ekledikleri dijital osiloskop işimi oldukça kolaylaştırdı. Üstelik bunu nunla da yetinmeyip bu cihazı kullanan özel bir benchmark programı hazırlatmışlar. Böylece dip seslerinin oranını ve frekans genişliklerini algılamak için kulağımı hoparlöre dayayıp anlamsız sesler dinleme zahmetinden kurtuldum. Ayrıca ilk defa, incelediğim ses kartlarında içim bu kadar rahat. Çünkü elimde objektif sayısal değerler var ve kendi kulağımın hata payı konusunda kaygılanmam gerekmiyor. Bu imkanları benimle paylaştığı için Chip'in test editörlerinden Şahin'e teşekkürler. Bu arada eğer ses kartları hakkında bu ayki Level dozunuz yeterli olmazsa Chip'e bir göz atın. 9 ayrı ses kartının yer aldığı sağlam bir test gerçekleştirmişler.

Ve Fortissimo...

Gelelim Fortissimo'ya. Parolayı bulup bize tekrar katılan arkadaşlara da merhaba. Kim bilir okumadığınız şu üç paragraf yüzünden neler kaybettiniz. Fortissimo, Yamaha'nın YMF744B-V isimli ses çipini kullanıyor. Bu çipi ilk olarak Fortissimo'da görüyorum. Daha önce gördüğümüz Yamaha ses çipleri genelde XG serisindendi. YMF744B-V teknik özellikler olarak XG serisinden daha üstün. Özellikle de Midi'ler konusunda. Fortissimo 676 ayrı enstrüman sesi verebiliyor. Üstelik bu özelliğini 2MB'lık belleği ile perçinliyor. Yani bu konuda Live! Serisi tüm ses kartlarından 5 kat daha iyi. Ne yazık ki günümüzde Midi'lerin kullanımı neredeyse bitti. Hala Midi'lerin başarılı olarak kullanıldığı tek popüler uygulama Final Fantasy serisi oyunları. Fortissimo'yu Final Fantasy ile denemeyi çok istiyordum ancak sorumsuz bir editörümüzün oyunun CD'sini çizikleye boğması (bir CD'ye bu kadar işkence edilebilir) beni denemeyi daha sonraya ertelemek zorunda bıraktı.

Teknik Detaylar

Fortissimo üzerinde çift stereo çıkış ve optik S/PDIF çıkış bulunuyor. S/PDIF çıkışın optik formda olması onu MD kullananlar için cazip kılıyor. Ayrıca bu sayede Teac PowerMax 2000 sahipleri DVD filmlerdeki Dolby-Digital seslerden kolayca faydalanabilecekler. Maalesef piyasadaki 5.1 hoparlörler arasında optik girişe sahip olan tek model bu.

Fortissimo frekans genişliği olarak pek parlak değil. Az çok ortalama bir değer veriyor bu konuda. Dip sesler konusunda ise durumu daha da kötü. Buradan çıkarabileceğimiz sonuç kullanılan ses çipinin oldukça iyi olduğu ama kartın üretiminin bu başarıyı yakalayamadığı. Çünkü dip gürültüsü dediğimiz istenmeyen sesler genelde kartın üretimi ve üzerinde kullanılan parçalar ile ilgilidir.

Level'ın Yorumu

Fortissimo öncelikle Midi ile uğraşanlar için çok iyi bir kart. Ayrıca onu Teac PowerMax 2000 ile kullanarak bir Dolby-Dijital sistem kurabilirsiniz. Ses kalitesi olarak ondan 7$ daha pahalı olan Live! Value'dan daha iyi. Ancak Live! Value'nun EAX 2.0 desteği ve Live Ware 2.0 ile gelmesi ikisi arasında seçim yapmayı oldukça zorlaştırıyor. Bu noktada yazılım ve sürücü desteğinin bir ses kartını hem daha pahalı hem de daha kötü ses kalitesine sahip olmasına rağmen nasıl daha iyi bir seçenek yaptığını görebiliyoruz.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler
- Yamaha YMF744B-V ses çipi
- Çift Stereo ve Optik S/PDIF Çıkış
- 676 Enstrüman Desteği
- 2MB Bellek
- 64 Hardware, 64 software ses
- EAX, A3D ve DS3D desteği

Beraberinde Gelen Yazılımlar
- XG Studio
- Power DVD

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	6
Performans	7
Üretim Kalitesi	6
Fiyat/Performans	5
Ergonomi	5
GENEL	6/10

LEVEL Ekonomi

Winfast 4Xsound

Bilgi İçin İthalat: Leadtek Türkiye, Genpacom Telefon: (212) 217 08 50, (212) 320 10 50 Fiyatı: 22$

Bu ay ikinci kez ekran kartı konusunda uzmanlaşmış bir firmanın ses kartı ile karşı karşıyayız. 4Xsound, ismini ilk defa duyduğumuz C-Media'nın CMI-8738 ses çipine sahip. Bu çipi 4Xsound dışında Zoltrix Nigtingale'de kullanıyor. Zaten bu iki kartın tasarımları ve fiyatları da birbirinin aynısı. Ancak Winfast 4Xsound üretim kalitesi olarak Zoltrix Nigtingale'den daha iyi ve bunu ses kalitelerinde de kolayca görebiliyoruz. Oyleyse 4Xsound'u tercih etmek her zaman daha mantıklı.

4Xsound'un üzerinde çift stereo çıkışa ek olarak S/PDIF çıkış var. Ancak S/PDIF çıkış Fortissimo'dan farklı olarak optik değil RCA. Bu 4Xsound'un en büyük avantajı. Çünkü RCA en yaygın kullanılan S/PDIF bağlantı tipi ve 5.1 desteğine sahip hemen her hoparlörde mevcut. Bu 4Xsound'u DVD izlemek isteyenler için cazip kılıyor.

Ancak oyuncular yani bizler için durum o kadar da parlak değil. Çünkü 4Xsound EAX desteğine sahip değil.



Gerçi A3D desteği var ancak bu sadece 1.0 versiyonunu içeriyor ve bu piyasadaki en eski pozisyonel ses standardı. Ayrıca A3D'nin yaratıcısı Aureal kapandığından gelecekte bu standartı destekleyen oyun göremeyeceğiz. Geriye tek kalan ise diğerleri karşısında oldukça zayıf kalan DirectSound3D. Kısacası 4Xsound 3D ses konusunda oldukça başarısız.

Kartın dalga analizine baktığımızda durum pek parlak değil! Bu ay incelediğimiz üç kart içinde en düşük skora sahip. Ancak dip gürültüsü dediğimiz rahatsız edici ve gereksiz sesler konusunda Fortissimo'dan daha iyi durumda. Elbette bu konuda Aztech'e yaklaşamıyor bile. Sonuçta ses kalitesi pek parlak değil. Ancak fiyatını göz önünde tutarak değerlendirdiğinizde kendi fiyat grubunun en iyi ses kalitesine sahip.

4Xsound'a opsiyonel ek bir kart ile optik giriş-çıkış ekleyebiliyorsunuz. Bu küçük genişletilebilirliğin düşünülmüş olması oldukça hoş. Ancak bu durumda fiyat 39$'a çıkıyor.

Level'in Yorumu

Guillemot ve Winfast'in ses kartlarını inceledikten sonra açıkça gördüm ki firmalar ekran kartı üretiminden ses kartı üretimine geçmekte zorlanıyor. Açıkçası iki kart da firmaların ekran kartlarındaki kaliteyi yakalayamıyor. Ama 4Xsound RCA S/PDIF'i ve çift stereo çıkışı sadece 22$ sunarak oldukça iyi bir iş çıkarıyor. Kart hiçbir özelliğe sahip olmayan Vibra 128'den 3$ daha ucuz. Ve kesinlikle piyasadaki en hesaplı kart.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler
- C-Media CMI8738
- Çift Stereo ve RCA S/PDIF Çıkış
- 64 Hardware, 128 software ses
- A3D ve DS3D desteği

LEVEL KARNESİ

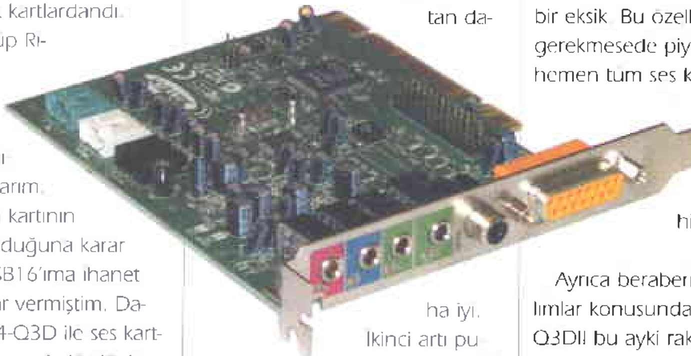
Teknoloji	5
Performans	6
Üretim Kalitesi	6
Fiyat/Performans	9
Yazılım Desteği	3
GENEL	6/10

Aztech PCI 288-Q3DII

Bilgi İçin İthalat: Albim Telefon: (216) 349 33 51 Fiyatı: 30$

Bu ayki son ses kartımız bu konuda uzun süredir çalışan Aztech'den. Aztech daha önce ilk PCI ses kartlarından birini üretmişti ve bu kart aynı zamanda A3D desteğine sahip ilk kartlardandı. Onu rafta görüp Riva128 mı Aztech PCI mı diye tereddütte kaldığı mı çok iyi hatırlarım. Sonunda ekran kartının daha önemli olduğuna karar verip emektar SB16'ıma ihanet etmemeye karar vermiştim. Daha sonra PCI 64-Q3D ile ses kartlarındaki başarısını sürdürdü Aztech. Ne var ki distribütor firma ile yıldızlarımız bir türlü barışmadığından Aztech'in ürünlerini pek test etme fırsatım olmadı.

Trident'in 4Dwave-NX çipini kullanan PCI 288 Q3DII'nin en başarılı olduğu nokta ses kalitesi. Özellikle dip gürültüsü konusunda Platinium'dan bile daha iyi. Herhangi bir uygulama ses üretmediği zamanlarda neredeyse hiç ses vermiyor. Frekans genişliği olarak da bu ay incelediğim diğer iki karttan daha iyi.



İkinci artı puan ise desteklediği 3D pozisyonel sesler standartları. EAX'ın yanı sıra A3D ve Qsound'un Q3D 2.0 standartını da destekliyor. Q3D şu an pek yaygın değil ama haberlerde yer verdiğim Philips, Qsound işbirliğinin ardından durum değişebilir. Kartın üzerinde çift stereo ve RCA S/PDIF çıkışları var. Winfast 4xsound'da değindiğim gibi RCA S/PDIF önemli bir artı. Ancak kartın optik çıkışa sahip olmaması veya böyle bir özelliğin sonradan eklenememesi önemli bir eksik. Bu özellik herkese gerekmesede piyasadaki hemen hemen tüm ses kartları en azından opsiyonel olarak bu özelliğe sahip.

Ayrıca beraberinde gelen yazılımlar konusunda da PCI 288 Q3DII bu ayki rakiplerinden daha iyi. Midi performansını arttıran Yamaha SoftSynthesizer'ın yanı sıra, benim MP3 üretme konusunda en sevdiğim program AudioCatalyst'in 1.5 versiyonu kart ile birlikte geliyor.

Level'ın Yorumu

Uygun fiyat, iyi ses kalitesi, işe yarar yazılımlar ve geniş 3D pozisyonel ses desteği ile PCI 288-Q3DII tam anlamıyla ideal bir kart. EAX 2.0 desteğine sahip olmaması dışında her alanda SB Livel Value'dan daha iyi, üstelik neredeyse yarı yarıya daha ucuz. Tüm bunları alt alta koyduğunuz zaman bu kart benim için Livel Player'dan sonra ikinci seçenek.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler
- Trident 4Dwave-NX ses çipi
- 64 Hardware, 256 software ses
- Çift Stereo ve RCA S/PDIF Çıkış
- EAX, A3D, DS3D ve Q3D 2.0 desteği

LEVEL KARNESİ

Teknoloji	6
Performans	7
Üretim Kalitesi	8
Fiyat/Performans	8
Ergonomi	6
GENEL	7/10

Fuji MX-2700

Bilgi İçin İthalat: Tetris Telefon: (212) 344 80 08 Fiyatı: 799$

Şu aralar bolca yaptığım turistik geziler... hmm... iş seyahatleri beni dijital kameralara bir parça daha fazla eğilmeye yöneltiyor. Geçtiğimiz bir sene içinde her açıdan gelişen dijital kameralar çözünürlük, resim kalitesi ve diğer özellikler konusunda oldukça önemli mesafeler katettiler. Bunun en güzel örneklerinden biri Fuji MX-2700. Gömlek cebine kolayca sığabilecek kadar küçük olmasına rağmen yüksek çözünürlüğü ve kaliteli görüntüsü ile tam bir japon icadı.

MX-2700'in sahip olduğu 1800x1200 çözünürlük oldukça iyi. Yine bu ay incelediğim Kodak DCS-290'ın ardından en yüksek çözünürlüğe sahip ikinci kamera. Buna karşın sadece 8MB Flash-RAM ile gelmesi bir handikap. Çünkü yüksek çözünürlük kullandığınızda hafızası süratle doluyor.



Kameranın arkasında yer alan 2"lik TFT ekran kaliteli. Ayrıca küçük olmasına rağmen ayarlar ve menülerin kullanımı oldukça kullanışlı. Hafif olduğundan resim çekerken daha az titretiyorsunuz. Ayrıca iki fotoğraf çekimi arasında çok kısa bir süre bekliyorsunuz. Kısacası ergonomik olarak çok iyi bir tasarıma sahip.

MX-2700'ün en iyi yanlarından biri de şarj edilebilir Lithium-Ion pile sahip olması. Tüm dijital kameraların ortak sorunu olan yüksek pil tüketimi bu yüzden sorun olmuyor. Pil yaklaşık olarak 250 resim çekmenize olanak tanıyor. Makine ile birlikte gelen Flash-RAM bu kadar resim alamadığından pilin bitip sizi yarı yolda bırakma şansı hemen hemen hiç yok.

Ne yazık ki yüksek çözünürlüğü ve gelişmiş ergonomisine karşın MX-2700'ün çok önemli eksikleri var. Bunların başında sadece seri port ile bağlanabilmesi geliyor. Bu yüzden çektiğiniz resimleri PC'ye aktarmak çok uzun sürüyor. Yeni kameraların hemen hepsi USB bağlantısını kullanırken Fuji'nin bunu es geçmiş olması çok kötü. Diğer bir eksiklik de zoom'a sahip olmaması. Bu daha çok ebatlarının küçüklüğünden kaynaklanıyor olabilir. Ve yazının başında belirttiğim gibi beraberinde gelen Flash-RAM miktarı oldukça az. Bir parça da Flash'ın yetersizliğinden yakınabilirim.

Level'ın Yorumu

MX-2700 tam anlamıyla aile işi bir kamera. Pikniğe giderken küçük tüpten sonra evde unutmamanız gereken en önemli şey. Ama DCS-290 kadar yetenekli bir cihaz olmadığı kesin. Kullanım kolaylığı ve yüksek ergonomisi onun daha geniş bir kitleye seslenmesini sağlıyor. Eğer ilerde USB bağlantısını kullanan ve daha fazla RAM'e sahip bir model gelirse piyasayı kırıp geçireceğinden eminim.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler
- 1800x1200 max çözünürlük
- 8MB Smartmedia Flash-RAM
- 2" TFT LCD ekran
- Şarj edilebilir Li-Ion pil

LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	6
Performans:	7
Üretim Kalitesi:	8
Fiyat/Performans:	8
Yazılım Desteği:	6
Ergonomi:	9
GENEL	7/10

Kodak DCS290

Bilgi İçin İthalat: Tetris, Ufotek Telefon: (212) 344 80 08, (212) 274 54 60 Fiyatı: 999$

Bir dijital kamera daha. Ama dikkatli olun, bu öyle sıradan bir kamera değil. Bu gördüğünüz kamera Tom Cruise ile Mission Impossible 2'de birlikte rol almış bir Hollywood starı. Tom Cruise'un uçak kazasının resimlerine baktığı o kamera bu işte...

Kodak DCS290'ın en önemli özelliği 2240x1500 çözünürlüğe çıkabilmesi. Bu da 3.3 Megapixel anlamına geliyor. Ancak bu yazılımla geliştirilmiş çözünürlük. Kameranın photo sensor'u 1901x1212 çözünürlükte. Ben DCS290'ı 1901x1212 çözünürlükte kullanmayı daha sağlıklı buldum. Çünkü çözünürlük tek başına fazla bir şey ifade etmiyor. 1901x1212 çözünürlükte görüntüler çok daha iyi. Çektiğiniz resimleri .jpeg veya .tiff olarak kaydetme şansınız var. Elbette .tiff kalite, .jpeg ise daha az yer kaplama anlamına geliyor. Ayrıca .jpeg'in sıkıştırma oranı için üç ayrı ayar mevcut.



Kameranın 3X optik 2X dijital zoom'u var. Bu fotoğraf makinalarının dilinde 38mm'ye 115mm anlamına geliyor ki oldukça iyi. DCS290 ile fotoğraf karelerini oluşturmak hiç de zor değil. Çektiğiniz resimlere bakmak için vezivor yerine kullandığınız 2"lik LCD ekran oldukça kaliteli. Ayrıca bu ekranda oldukça geniş menu seçenekleri bulunuyor.

DCS290 20MB'lık özel flash-ram kartı ile birlikte geliyor. 4MB ile 64MB arasında değişen flash-ram modellerinden istediğinizi ayrıca alabiliyorsunuz. Ama 20MB pek çoğunuz için yeterli olacaktır. Benim şu ana kadar gördüğüm dijital kameralar içinde en yüksek RAM ile gelen DCS290 oldu.

Ne yazık ki DCS290'ın önemli eksikleri de var. Bunlardan birincisi pilleri çok hızlı tüketmesi ve pek çok AA pil ile çalışmaması. Piyasada bulacağınız standart pillerin çoğu DCS290'yi çalıştırmayacak veya bir iki resim çektikten sonra pil bitti mesajı verecektir. Mesela denediğim uzak doğu yapımı Duracell'ler birkaç dakikadan fazla dayanmadı. Ancak sonunda ABD üretimi bir kutu Duracell pil buldum ve tam 3 gün boyunca sürekli kullanmama rağmen dayandılar. Sanırım bu pillerin kapasiteleri ile değil Amper güçleri ile ilgili. Neyse ki beraberinde pilleriyle birlikte bir şarj cihazı geliyor. İkinci bir eksiklik ise DCS290'ın iki fotoğraf arasında uzun süre beklemesi. Üst üste süratle resim çekmek genelde pek mümkün olmuyor.

Level'ın Yorumu

DCS290 oldukça pahalı ve bir o kadar da iyi bir kamera. USB veriyolu ile resimlerinizi çok kısa sürede PC'nize aktarabiliyorsunuz. Eğer dijital kamera almayı düşünürseniz ilk tercihlerinizden biri olmalı.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler
- 2240x1500 max çözünürlük
- 1901x1212 photo sensor
- 20MB Kodak Flash-RAM
- 2" TFT LCD ekran

LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	9
Performans:	8
Üretim Kalitesi:	7
Fiyat/Performans:	6
Yazılım Desteği:	8
Ergonomi:	7
GENEL	8/10

Nec MultiSync FE1250

Bilgi İçin İthalat: Genpacom Telefon: (212) 320 10 50 Fiyatı: 1126$

Nec'in MultiSync serisinden üçüncü monitörümüzü de bu ay inceliyoruz. Daha önce 17" ve 19" modelleri incelemiştik ve özellikle 19" FP950 beni kendisine hayran bırakmıştı. Bu yüzden test sistemimdeki monitörü değiştirirken tercihimi ondan yana kullanmıştım. Bu ay 22"lik bu koca monitörü incelerken "Acaba acele mi ettim? Yoksa FE1250'yi mi alsaydım?" diye düşünüyorum.

MultiSync FE1250'nin dahil olduğu FE serisi aslında FP serisinden daha düşük. Ama bir monitörün görülebilir alanı büyüdükçe tüm teknik özellikleri de gelişiyor. Zaten FE1250 daha üst model olan FP1350 ile aynı tüpü kullanıyor. Onu özellikli kılan da bu. Hem hesaplı bir model olması, hem de daha pahalı model ile aynı tüpü kullanması.

FE1250, 0.25mm nokta oranı ve 20" net görülebilir alana sahip. Bir monitörden daha iyisini bekleyemezsiniz. Bu iki değerin yan yana gelmesi kocaman ve çok güzel bir görüntü demek. Ama kocaman dedem sizi yanıltmasın, FE1250'nin kasa ebatları 22" bir monitör için oldukça iyi.



Düz ekran olan monitör aynı zamanda sağlam bir anti-glare tabakasına sahip. Monitör bu kadar büyük olunca üzerinde oluşan yansımalar da çok daha ciddi bir soruna dönüşüyor. Çünkü monitörünüz odada bulunan tüm ışık kaynaklarını rahatça görüyor. Ama Nec bence bu konuda yapılabilecek her şeyi yapmış ve FE1250 yansıma sorunlarından pek etkilenmiyor.

Monitörün düz olması aynı zamanda görüntüdeki deformasyonları da engelliyor. FE1250 köşeler de dahil olmak üzere tüm ekrandaki nokta birleşimini ölçen ve gerekli ayarlamaları yapan özel bir sisteme sahip. Bu da görüntünün monitörün tümünde aynı kalitede olmasını sağlıyor.

1920x1440'da 73Hz çözünürlük veren FE1250 1600x1200'de 85Hz'e kadar çıkabiliyor. Ama 22" bile olsa bir monitör 1600x1200'de oldukça rahatsız edici gözüküyor. Benim tavsiyem FE1250'yi 1280x1024 çözünürlükde kullanmanız. Hem böylece 100Hz tazeleme oranının konforunu da yaşayabilirsiniz.

Level'ın Yorumu

FE1250'nin tek eksik yönü BNC girişinin bulunmaması. Bu da bizi ilgilendiren bir konu değil. Bu yüzden FE1250 hemen her konuda beğenimi kazandı. Her zamanki gibi fiyatı çok yüksek tabii. Bu fiyata komple bilgisayar alabileceğimizin de farkındayım ama en azından fiyat konusunda Sony kadar insafsız değil Nec. Eğer maddi durumunuz el veriyorsa ve şöyle duvardan duvara bir monitörum olsun diyorsanız bence iyi bir tercih.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler
- 20" görülebilir alan
- 0.25mm nokta çözünürlük
- 1920x1440 73Hz maksimum çözünürlük

LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	8
Performans:	8
Üretim Kalitesi:	8
Fiyat/Performans:	6
Ergonomi:	9
GENEL	8/10

Jazz Speakers Elan 5.1

Bilgi İçin İthalat: Multimedya Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 180$

Jazz Speakers ucuz fiyatlı 5.1 hoparlörlerden oldukça memnun kalmış olacak ki daha önce çıkarmış olduğu J-9902 modelinin geliştirilmiş bir versiyonunu piyasaya sürdü. Elan 5.1 ismindeki bu sistem yan hoparlörler dışında J-9902 ile aynı.

Elan 5.1 ile Jazz aslında doğru bir adım atmış. Çünkü Ocak ayındaki incelememizde de söylediğim gibi J-9902'nin subwoofer'ı hiç fena olmamasına rağmen yan hoparlörler oldukça kalitesizdi. Bu yüzden Elan 5.1'i ilk gördüğümde evet hatalarını farketmişler ve yan hoparlörler düzeltilmiş diye düşündüm. Üstelik bu sefer bir center da sisteme eklenmişti.

Ama hoparlörü denemeye başladığımda hiçbir şeyin düzelmediğini görerek hayal kırıklığına kapıldım. Zaten inceleme derinleştikçe yan hoparlörlerin düzelmek yerine bozulduğunu gördüm. J-9902'de ki 3"lık driver'lar yerine 2.5"lik frekans aralığı daha düşük hoparlörler kullanılmıştı. En kötüsü ise eklenen Center'ın yan hoparlörlerden hiçbir farkı yoktu... formu hariç. Jazz nedense center'ın nasıl gözükmesi gerektiğini bilmesine rağmen nasıl ses vermesi gerektiği konusunda çok bir fikre sahip değil.



Elan 5.1 ile birlikte gelen ses kartı Fortemedia'nın 5.1 çıkışa sahip AC3 çözebilen modeli. Ne yazık ki kartın AC3 dışında hemen hiçbir yeteneği yok. Gerçi Jazz'ın web sitesinde kartın EAX ve A3D desteğine sahip olduğu yazıyordu ama ben kartın herhangi bir pozisyonel ses üretebildiği konusunda şüpheliyim. Kartın asıl üreticisi olan Fortemedia'nın sitesinde de teknik özellikler içinde hiçbir 3D pozisyonel sesin ismi yer almamış. Sonuçta böyle bir özellik varsa da oldukça zayıf.

Bu bizim için çok önemli bir sorun. Çünkü Elan 5.1 ile birlikte gelen ses kartı bir oyuncuyu tatmin etmekten uzak. Bu durumda onun yanı sıra bir ses kartı daha kullanmamız gerekiyor. Level Player ile Elan 5.1'in ses kartını birlikte kullanmayı denedim. Teoride çalışması gerekiyordu ancak sorun çıkardı ve her iki ses kartı da ses vermeyi reddetti.

Level'ın Yorumu

Jazz'ın ileri yerine geri adım atmış olması hayal kırıcı. Halbuki Computex sırasında standlarını ziyaret ettiğimde DVD-Deck'ler için geliştirdikleri çok iyi home-theater sistemleri görmüştüm. Ama PC pazarına bu tip ürünlerle girmeyi düşünmüyorlar sanırım.

Elan 5.1 tüm kötülemelerime rağmen halen en hesaplı Dolby-Digital sistem. Eğer yan hoparlörler ve center biraz daha geliştirilse sıradan bir kullanıcının ihtiyacını kolaylıkla karşılayabilir.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ — Teknik Özellikler
- Fortemedia FM 801 ses çipi
- AC3 (Dolby Digital) desteği
- 6.5" Subwoofer
- 2.5" yan hoparlörler

LEVEL KARNESİ

Teknoloji:	7
Performans:	6
Üretim Kalitesi:	4
Fiyat/Performans:	7
Ergonomi:	6
GENEL	6/10

HP 840C ve 970cxi

Bilgi İçin İthalat: HP Telefon: (212) 224 59 25 Fiyatı: 130$ (840C), 370$ (970cxi)

İki aydınr ara verdiğimiz yazıcılara HP'nin iki modeliyle devam ediyoruz



Hala oyunlarla ilgili olmayan donanımlara yer vermemem gerektiği konusunda eleştiriler alıyorum. Bence bu donanımı oldukça sıkıcı yapacaktır. Ayrıca kısa sürede piyasada incelenecek ürün bırakmayıp ıvır zıvırlarla uğraşmaya başlamış bulabilirim kendimi. Kimsenin kullanmak istemeyeceği 10$'lık adi gamepad'leri incelemektense yazıcı incelemeyi daha mantıklı buluyorum.

Yazıcı incelemeleri konusunda ilk stratejim sizi cezbedebilecek dört yazıcıyı seri olarak tanıtmaktı. Bu dört yazıcı biri laser, biri A3, biri ucuz ink-jet ve bir de pahalı ink-jet olmak üzere farklı türlerde ve iyi ürünler olacaktı. Ama yoğun gündem yüzünden ilk iki yazıcıyı tanıttıktan sonra sıradaki ikisine yer ayıramadım. Bu yüzden bu ay incelediğim iki yazıcı iki aydır test merkezinde sıranın onlara gelmesini bekliyor.

Baştan yazıcıların her ikisi hakkında da iyi görüşlerim olduğunu ifade etmiş oldum. Ama onları ilk elime aldığımda haklarında oldukça önyargılıydım. Çünkü HP uzun süre pek de kaliteli olmayan yazıcılar ile piyasaya çıktı ve özellikle 670 ve 690 serisi yazıcılar benim gözümde HP'nin prestijinden çok şey götürdü. Ama HP şimdi çok daha fazla kaliteye odaklanmış görünüyor.

840C

HP'nin 840C modeli ev kullanıcıları için geliştirilmiş tipik bir yazıcı. Oldukça sade ve kullanımı kolay. İsterseniz LPT isterseniz USB portu yoluyla bağlayabiliyorsunuz ve çok kolay kuruluyor. Performans olarak hiç de hafife alınması gerekiyor. Dakikada 8 siyah, 5 renkli çıktı alabiliyorsunuz. Elbette bu rakamlar düşük kalitedeki baskılar için geçerli. Eğer yüksek çözünürlüklü resimler içeren bir sayfa basıyorsanız dakikada 4 siyah ve 1 renkli sayfa alacaksınız.

Fotoğraf kağıdına 600x1200 dpi çözünürlükte çıktı alabilen 840C normal kağıda ise 600x600 dpi çıktı alabiliyor. HP PhotoREt II ismindeki bir teknoloji sayesinde 840C fotoğraf kalitesindeki baskıları ayrı bir kartuşa ihtiyaç duymadan basabiliyor. Fotoğraf kalitesindeki baskılar haricinde normal baskılardaki kalite de oldukça iyi. Hele 690C ile karşılaştırdığınızda fark çok açık. Siyahlar gerçekten siyah ve renkler de canlı.

Kağıt girişi 100 kağıt alan yazıcı 2MB belleğe sahip. Genelde sorunsuz çalışıyor. Bilgisayarıma bağlı olduğu yaklaşık 3 hafta boyunca ne bir kağıt sıkıştırdı, ne sürücülerinden ne de kartuşundan sorun çıktı. Üstelik sürücüleri hiç de ağır değil ve sistemi yormuyor. Özellikle Epson'un çok ağır, gereksiz ve bir kez kurdunuz mu sistemi formatlamak dışında kurtuluş yolu olmayan sürücülerini anlamakta zorluk çekiyorum.

970cxi

970cxi daha fazla hız ve baskı kalitesi isteyenler için. Ama hız ve kalite derken sıradan bir hız ve kalite değil bu. 970cxi fotoğraf kağıdı ile birlikte kullanıldığında ulaştığı baskı kalitesini alışageldiğimiz bir fotoğraftan ayırmak gerçekten çok zor. Size '970cxi ile çoğalttığım vesikalık resmimi pasaport başvurusunda kullandım ve hiç sorun çıkmadı' desem bu yeterince ikna edici olur herhalde. Üstelik 840C'ye benzer olarak fotoğraf kalitesinde baskı için ayrı bir kartuş gerektirmiyor.

Hız konusunda ise 970cxi daha da başarılı. Yazıcının maksimum siyah beyaz baskı hızı dakikada 12 sayfaya kadar çıkıyor. Piyasadaki pek çok lazer yazıcıdan bile daha hızlı 970cxi. Renkli baskılarda bu hız dakikada 10 sayfaya düşüyor. Bu daha da güzel. Çünkü renkli baskı ile siyah beyaz baskı arasında hız farkı çok düşük. Genelde renkli baskı, siyah beyazdan neredeyse yarı yarıya daha düşüktür. Yüksek çözünürlük baskı hızı ise dakikada 4.3 sayfa renkli ve 3.1 sayfa siyah beyaz. Fotoğraf kalitesinde, tümü resimle dolu bir A4'ü basması sadece 2 dakikasını alıyor. Bu özellikleriyle 970cxi Performans ödülünü hak etti. Karıştırmayın sakın yukarıdaki ödül sadece 970cxi için.

970cxi de hem paralel hem de USB port destekliyor. Sürücüleri hem rahatsız edici değil hem de bana hiç sorun çıkarmadılar. Gördüğüm tek hatası network üzerinden başka bir bilgisayara kurmak istediğinizde CD'den setup konusunda diretmesi. Bugüne kadar denediğim tüm yazıcılar network üzerinden CD veya sürücü sormadan kısa sürede kurulmuştu.

970cxi'nin diğer bir ilginç yanı arkalı önlü baskı yapabilmesi. Birlikte gelen ve yazıcının arka kısmına yerleşen özel bir parça sayesinde 970cxi bir yüzü bastıktan sonra kendisi kağıdı alıp ters çeviriyor ve diğer yüze basmaya başlıyor. Bu özellikle çok uzun baskı işlerinde önemli bir kağıt tasarrufu sağlıyor.

Normal kağıda 600x600dpi baskı alabilen 970cxi fotoğraf kağıdına ise 2400x1200 baskı alabiliyor. Kağıt yükleme bölümünün kapasitesi 150 sayfa. Ayrıca 4MB belleğe sahip.

Level'ın Yorumu

HP'nin bu iki modeli iki ayrı fiyat grubunda oldukça iyi iş çıkarıyor. 840C bence sıradan ev kullanıcıları için ideal. Elbette piyasada onun 30-40$ altına da yazıcılar var. Ama bence aradaki farka değmez. 970cxi ise gerçekten çok iyi bir printer isteyenler için. Fiyatı oldukça yüksek ama bugüne kadar incelediğim ink-jet yazıcılar içinde en iyisi.

ÜRÜN ÖZELLİKLERİ

Teknik Özellikler	Teknik Özellikler
HP 840C	**HP 970cxi**
600x1200 maximum çözünürlük	2400x1200 maximum çözünürlük
2MB Bellek	4Mb Bellek
8dak/sayfa siyah/beyaz baskı	12dak/sayfa siyah/beyaz baskı
5dak/sayfa renkli baskı	10dak/sayfa renkli baskı
	Çift yüzeye baskı

LEVEL KARNESİ

	HP 840C		HP 970cxi
Teknoloji:	7	Teknoloji:	9
Performans:	6	Performans:	10
Üretim Kalitesi:	6	Üretim Kalitesi:	8
Fiyat/Performans:	9	Fiyat/Performans:	8
Ergonomi:	6	Ergonomi:	9
GENEL	7/10	GENEL	9/10

DONANIM PAZARI

Bu ay her üç sistemimzi de upgrade etmeme rağmen fiyatları düştü. Ama bu fiyat düşüşünü büyük oranda işlemcilere borluyuz. Bu ayın en önemli upgrade'leri Ekonomik sistemin de AGP 4X desteğine sahip bir anakarta geçmesi ve süper sistemin işlemcisini 850MHz'e çıkarması oldu. Ne yazık ki 1000MHz'lik Athlon süper sistem için bile çok pahalı. Tabii ideal sistemin Seagate'den Quantum'a geçişini de unutmamak lazım. 30GB'lık Fireball LM'i bulmak zor olduğundan Süper sistemde bu değişikliği yapmadım.

Sistem	Ekonomik	İdeal	Süper
Ana Bileşenler			
İşlemci	Intel Celeron 533 Empa/Datagate Fiyatı: 106$	Intel Pentium III 600 Empa/Datagate Fiyatı: 220$	AMD K7 850 4K/Çizgi/Karma/Multimedya Fiyatı: 380$
Anakart	ASUS P3V4X Boğaziçi/ Çizgi Elektronik Fiyatı: 112$	ASUS P3V4X Boğaziçi/ Çizgi Elektronik Fiyatı: 118$	Abit KA7 Datagate/Genpacom Fiyatı: 170$
Bellek	64MB SDRAM Fiyatı: 66$	128MB SDRAM Fiyatı: 118$	256MB SDRAM Fiyatı: 236$
Hard-disk	10.2GB Quantum Fireball lct Empa/Karma Fiyatı: 85$	20.4GB Quantum Fireball LM Empa/Karma Fiyatı: 173$	28.4 GB Seagate Barracuda Datagate/Karma Fiyatı: 260$
Ekran Kartı	Diamond Viper II Multimedya Fiyatı: 139$	Winfast GeForce2 DDR Leadtek/Genpacom: 249$	Creative GeForce2 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 349$
Monitör	15" Hyundai S670 Empa/Multimedya Fiyatı: 147$	17" Nec FE700 Genpacom Fiyatı: 299$	19" Nec FP950 Genpacom Fiyatı: 759$
CD ve DVD-ROM	Sony 48X Empa/Karma/Pampa Fiyatı: 41$	Pioneer 10X DVD Multimedya Fiyatı: 155$	Pioneer 16X DVD Multimedya Fiyatı: 185$
Ses kartı	Apache PCI 288-Q3DII Albim Fiyatı: 30$	Creative SB Live Player Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 81$	Creative SB Live Platinium Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı: 190$
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 44$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı:80$	Elan Vital T-5 Çizgi Elektronik Fiyatı:66$	Elan Vital T-10 Çizgi Elektronik Fiyatı:79$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı:35$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı:80$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Altec Lansing ACS 56 Ufotek Fiyatı:149$	Creative DTT2500 Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:295$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam fiyat	848$	1808$	3074$
Yan Ürünler			
TV kartı	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı:65$	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı:65$	Hauppaupage TV Bilgitaş Fiyatı: 141$
Yazıcı	HP 840C HP Fiyatı:130$	HP 970cxi HP Fiyatı:320$	Epson Stylus Photo 900 Romar Fiyatı:420$
Tarayıcı	Mustek 1200CU Multimedya, Mascom Fiyatı:87$	HP Scanjet 4200CU HP HP Fiyatı:252$	Epson GT-7000 C Romar Fiyatı:289$
CDRW	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı:200$	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı:200$	Yamaha 8424S Multimedya Fiyatı:200$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69$	Philips Vesta Pro Boğaziçi/Karma Fiyatı:83$	Creative Webcam GO Empa/Genpacom/Multimedya Fiyatı:139$

Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Multimedya	(0212) 216 45 68
Bilgitaş	(0212) 275 10 70	Genpacom	(0212) 320 10 50	Pampa	(0212) 256 65 90
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	Romar	(0212) 252 08 09
Çizgi Elektronik	(0212) 273 14 91	Karma	(0212) 239 32 00	Tellioğlu	(0212) 213 34 40
		Leadtek Türkiye	(212) 366 05 74	Ufotek	(0212) 336 61 23

Kendi Anakartını Kendin Yap!!!

Artık "Kendi Bilgisayarını Kendin Topla!!!" sloganının bir anlamı kalmadı. İlkokuldaki çocuklar bile bunu yapabiliyor. O zaman Ace's Zone'un canavar okurları kendi anakartınızı yapmaya var mısınız?

Son bir iki aydır Ace's Zone için genel uyarımı yapmayı ihmal ettim. O zaman fırsattan istifade bir kez daha söyleyelim. Bu köşe sıradan okurlar için değil, bilgisayarlar konusunda çok fazla tecrübeye sahip okurlar içindir. Bu yüzden Ace's Zone'da okuduğunuz her yazı sizin pek çok konuda zaten bilgi sahibi olduğunuz varsayılarak hazırlanıyor. Yeterli bilgi seviyesine sahip olmadan burada anlatılan uygulamaları gerçekleştirmek size, bilgisayarınıza ve çevrenize zarar verebilir. Ayrıca overclocking gibi kimi uygulamalar donanımınızın garanti kapsamı dışında kalmasına yol açabilir. Ve hepsi bir yana burada anlatılanları uygulamanızdan dolayı başınıza gelebilecek şeylerden sorumluluk kabul etmiyoruz. Risk sizin. Ama başınıza bir şey gelirse çekinmeden telefon açıp yardım isteyebilirsiniz.

Evet gelelim bu ayın flaş konusuna. Anakart nasıl yapılır? Aslında burada anlatacaklarım hemen hemen diğer tüm kartlar için de geçerli. Yani bir ekran kartı veya ses kartı için de durum çok daha farklı değil. Zaten resimlerini göreceğiniz tesiste ekran kartı da üretiliyor. Bu yüzden anakart yapmayı öğrendiğinizde kendinizi tüm kartları yapmayı öğrenmiş gibi hissedebilirsiniz. Burada örnek olarak ABIT'in Tayvan'daki fabrikalarından birini alacağız. Bu fabrikayı Computex sırasında gezme fırsatı buldum ve açıkçası daha önceden bu kartların nasıl yapıldığı konusunda bir fikrim yoktu. Bu arada bu sefer çok ciddi olarak söylüyorum. Bunları evde denemeden önce bir kez daha düşünün.

Anakart üretmek için ilk ihtiyaç duyduğumuz şey tasarım. Ekran kartlarının tersine hiçbir anakart fiziksel olarak bir diğerine benzemez. Çünkü her anakart üreticisi kendi tasarımlarını yapar. Ancak bir ARGE departmanını evde kurmak oldukça zor olacağından sizin hazır bir tasarımı satın almanız daha mantıklı olur. Tabii chipset üreticilerinin referans tasarımlarını da kullanabilirsiniz. Ama bu performansın düşük olmasına yol açabilir.

Kartınızın tasarımı bir şekilde hazır olduktan sonra tüm parçaların üzerine işlendiği bagalit plakanın üretilmesi gerekiyor. Bu parçayı fason yaptıracağız. Yani siparişini verip birilerinin bizim için yapmasını isteyeceğiz. Zaten dünyada bu işi yapan yüzlerce fabrika var. Sakın "hani biz yapıyorduk her şeyi fasona bağladık" diye yakınmayın çünkü bizim işimiz asıl şimdi başlıyor.

Bagalit kartlar geldikten sonra yapılacak olan ilk iş onların üzerine lehim pastası denen maddenin sürülmesi. Bu işi 1 numaralı resimde gördüğünüz makine gerçekleştiriyor. Birazcık büyük bir makine. Ama daha sonra göreceklerinizden daha küçük. Pek çoğunuz makinaların büyüklüğünden ve bütün salonu bunlarla doldurmanın ailenin diğer fertlerinin hoşuna gitmeyeceğinden yakınabilir. Ama ne yapalım, her işin iyi ve kötü yanları vardır.

Lehim pastası sürüldükten sonra sıra devre elemanları ve çipleri üzerine yerleştirmeye geliyor. Bunun için iki parçadan oluşan özel bir makine kullacağız. 2 numaralı resim bu makinayı daha yakından gösteriyor. Bu makinenin ilk parçası oldukça küçük parçaları kart üzerine çakan bir robot kola sahip. Bir parça chaingun gibi çalışıyor. Dört namlusu süratle dönüyor ve diğer üçü çakacakları parçayı hazırlarken her biri sırayla küçük çipleri yerleştiriyor. Bu makinenin kartın üzerindeki 100'e yakın parçayı yerleştirmesi bir dakikasını bile almıyor. Daha sonra ikinci bölüme geliyor kartımız. Burada da yine bir robot kol söz konusu ama bu sefer daha büyük çipler North ve South Bridge, ses ve ide kontrol çipleri kartın üzerine yerleştiriliyor. Bu parça tek namlulu ve daha yavaş çalışıyor. Ama sonuçta daha az parça yerleştirmek durumunda. Böylece düz bagalit kart yavaş yavaş anakarta benzemeye başlıyor.

Elbette şu ana kadar adı geçen üç makinanın yaptıklarını elde de



yapabilirsiniz. Ama o kadar küçük leğimler atabileceğinizi sanmıyorum. Ben denedim olmuyor. Her yer lehim oluyor ve birbirlerine değiyorlar. Ama ben ince işlerde yetenekli değilimdir. Ortaokulda el-işi dersinden hep kalırdım. Ben ce siz makinaları sipariş etmeden önce elde yapmayı bir deneyin. İşe yararsa kartın toplam maliyetini oldukça düşürecektir.

Bu noktadan sonra ilk kalite kontrol işlemimiz başlıyor. Makinelerimizin robot kolları lehim konusunda mükemmele yakın çalışsalar da hatalar oluşması daima mumkün. Bu kontrolleri yapmak için özel cihazlara ihtiyacımız var. 3 numaralı resimde gördüğünüz alet tam da bu. Buradaki arkadaşın yaptığı sadece kartı makinanın içine koyup bir düğmeye basmak. Geriye kalan herşey otomatik olarak gerçekleşiyor. Eğer hata varsa (ki nadiren olur) makine bize hatanın hangi çipte veya elemanda olduğunu söylüyor. Elbette bu işlemi oldukça hassas bir ampermetre ile tek tek bütün çevre yollarını test ederek de yapabilirsiniz. Muhtemelen saatlerinizi alacaktır ve bunu yapabilmek derin bir anakart mimarisi bilgisi gerektirir. Ama her durumda makine almaktan çok daha ucuz.

Şimdi hatanın bulunduğu bu parçaya yakından bir göz atıp sorunun tam kaynağını bulmamız gerekiyor. Bunun için resim 4'deki televizyona bağlı dijital kameraya ihtiyacımız var. Gerçi ben güçlü bir büyütecin de iş yarayabileceğine inanıyorum. Gözleriniz keskinse ve yeterince dikkatli olursanız hataları görebilirsiniz. Bulduğumuz hatları elde düzeltip yolumuza devam ediyoruz.

Sonra sıra kartın üzerine asıl büyük parçaları yani IDE ve PCI yuvaları, kondansatörler, portlar gibi parçaları yerleştirmeye geldi. Resim 5'de gördüğünüz gibi bu işi sıra halinde oturan bir grup Filipinli genç bayan yapıyor. Her biri kart üzerindeki parçalardan bir kısmını olması gereken yere bırakıyor. Hepsinin eline geometrik olarak birbirinden tamamen farklı parçalar vermişler ki kafaları karışıp parçaları yanlış yerleştirmesinler. Ama Filipinler'den 20 tane bayanı buraya kadar getirmek zor olacağından bunu tek başınıza yapmalısınız. Zaten topu topu bir anakart üreteceğimizden bu kadar adama hiç gerek yok.

Burada ilginç olan, parçaların tümünü onlar için önceden bagalıt levha üzerinde hazırlanmış deliklere bırakmanız. Yani onları tek tek lehimlemenize gerek yok. Japonlar (fabrika Tayvanda da olsa makinalar Japon icadı idi) bu işin kolay yolunu bulmuşlar. Bu iş için kocaman bir makine geliştirmişler. Bu makinanın içinde sürekli olarak devri daim yapan küçük bir lehim pınarı var. Kartı bu lehim akışının üzerinden geçirmeniz yeterli oluyor. Kart üzerindeki boşluklardan sarkan küçük port, yuva, kondansatör vs. ayakçıkları lehime batıp çıkarak oldukları yere lehimleniyorlar. Resim 6'da bu işlemi açıkça görebilirsiniz. Ama daha sonradan bu lehimlerin ucunda kalan gereksiz parçaların kesilmesi gerekiyor. Bu lehimlerin de elde yapılabileceğine inanıyorum ben. Tabii yine bir miktar yetenek gerektiriyor ama nispeten büyük olduklarından ilk seferki kadar zorlanmayacaksınız.

Daha sonra 7 no'lu resimdeki test aşamasına geliyoruz. Aslında bu evde kolayca yapabileceğiniz bir test (gerçekten). Burada tek yapılan, anakarta güç kaynağı, hard disk, ekran kartı, RAM ve işlemci takarak çalışıp çalışmadığına bakmak. Tabii söz konusu hard-disk'te anakartı test eden özel bir program yüklü. Ama ülkemin genç yazılım mühendislerinin böyle bir programı kolayca yapabileceğinden eminim.

Daha sonra 8 numaralı resimdeki son teste geliyoruz. Burada da ilk testteki gibi özel bir makine kullanılıyor. Mantık aynı, kartı makinaya yerleştir, düğmeye bas sorun varsa o söyler.

Daha sonra üretilen kartlar arasından rastgele örnekler alınıp stress testine bırakılıyor. Yani çalışır halde bekletilip sorun çıkıp çıkmadığına bakılıyor. Biz tek bir anakart üreteceğimizden ne kadar rastgele seçersek seçelim hep aynısı çıkacaktır. Bu yüzden sizin ilk ürettiğiniz kartı denemeniz yeterli.

Son olarak elbette ki paketleme. "Kendim için yapıyorum, niçin kutuyla falan uğraşayım ki. Direkt olarak takarım bilgisayara" demeyin. Bu kadar uğraştık bari tam olsun. Ayrıca hazır sistemi kurmuşken fazladan üretip iç ve dış piyasalara atılabilirsiniz.

Evet anakartımız hazır. Gerçi gidip bir tane almaktan birkaç bin kat pahalıya geldi ve bizi bayağı yordu. Ama insanın bir şeyleri kendi kendine başarmasının, kendi ürettiği komplike bir cihazı kullanmasının keyfi parayla ölçülemez.

Şimdi yapacağım şey size biraz saçma gelebilir ama dünyanın her hali var, ne olur ne olmaz. Önemli uyarı! Bu yazının amacı espiritüel yoldan bir donanımın nasıl üretildiğini anlatmaktı. Kesinlikle kendi anakartınızı üretmeyi denemeyin.


5


6


7


8

Teknik Servis

Bu ay görüyorum ki sevgili okurlarımızdan bir kısmı geç cevaplanan mektupları yüzünden biraz kızgınlar. Ama elden ne gelir ki, bu ay da Tayvan'daki Computex 2000 fuarına katıldım. İki aydır pek memlekette durmadığımdan mektuplar biraz aksıyor. Ama söz bu ay hiç bir yerlere gitmeyip mektuplarınızı cevaplayacağım. Belki sizlerden Gökhun'a yüzlerce mektup gitse "Tuğbek'e bir laptop alın" diye ve o da dayanamayıp bana bir laptop alsa mektuplarınız hiç gecikmez. Dünyanın neresinde olursam olayım, cevaplanır... Neyse ben ne diyorum ya...

Merhaba,

Ben kısa süre önce bilgisayarımı upgrade ettirdim (P3-500/128Ram) eski bilgisayarımdan kalan Voodoo3 2000 PCI'ı kullanıyorum. Bilgisayarı açıp 1-2 saat oynayıp kapattıktan sonra 5-10 dakika geçmeden bilgisayar açılmıyor, bunun sebebi ne olabilir? Ana kartımı 3 kez değiştirdim ancak, sorun değişmedi?

Eren Derman

LEVEL Merhaba Eren,

Sorunun oldukça ilginç. Daha önce bir son kullanıcının bu sorunla karşılaştığını duymadım. Ama testler sırasında ben oldukça sık karşılaşırım. Anakart üzerine sürekli olarak yeni kartlar takıp çıkardığım ve sistemi bazen çok zorladığımdan sık sık kilitlenir ve sert kapamalar yapmak zorunda kalırım. Yani bilgisayarı fişini çekmek yoluyla kaparım. Bu tip durumlarda güç kaynağı bir süre için çalışmayı reddeder. Senin dediğin gibi bir kaç dakika kadar bekledikten sonra çalışır. Tabii ben genelde beklemek yerine anakart ile güç kaynağı arasındaki bağlantıyı kuran soketi takıp çıkararak, yoluma devam ederim. Ama kapalı bir kasada bunu yapmak hiç de pratik olmasa gerek.

Dediğim gibi, sorunun büyük ihtimalle güç kaynağından. Gerçi senin bilgisayarını kapatmak için sık sık fişini çektiğini sanmıyorum. Ama bu kilitlenmelerin asıl sebebi anakart değil güç kaynağıdır. ATX güç kaynaklarının bu tip sorun çıkarma ihtimalleri var. Demek ki başka bir güç kaynağı ile denemen gerekiyor.

Selam,

Size birkaç sorum olacak. Hemen sorularıma geçiyorum:

1. Asus T-10 ile T-5 kasalar arasındaki fark ne? Mümkünse bana resimlerini gönderebilir misin?

2. Voodoo3 3000 in DVD performansı? nasıl? Görüntü kalitesi (DVD filmler için) yeterli düzeyde mi?

3. E3'te Carmageddon ile ilgili bir şey gördün mü?

4. Kenwood 72x True-x CD-Rom'u neden incelemiyorsun?

Çağlar Yılmaz

LEVEL Selam,

Bende hemen cevaplara geçiyorum.

1. T-10 daha büyük olan model. İçi daha geniş ve çalışması daha kolay. Ancak bunlar dışında diğer özellikleri kaliteleri vs. hemen hemen aynı. Elimde sadece T10 bulunduğundan sadece onun resmini yolluyorum. Bu arada bu benim ofisteki bilgisayarımın resmi. Dağınıklık için kusura bakmayın önceden geleceğinizi bilsem biraz toparlardım.

2. Voodoo3 3000 bu konuda biraz zayıf. Gerçi donanımsal olarak DVD hızlandırıcıya sahip ama diğer pek çok konuda olduğu gibi rakiplerinin gerisinde. Ama ekran kartlarının DVD yeteneklerini ölçmek hiç kolay değil. Bunu ölçebilen tek benchmark VideoMark 2000 ve Voodoo3'ü test ettiğim sırada henüz çıkmamıştı. Ama daha somut olabilmek için şöyle söyleyebilirim. Pentium II 266'dan daha düşük işlemcisi olanlar Voodoo3 ile DVD izlerken zorlanabilir. PentiumIII 500'den yukarısının pek de endişe etmesine gerek yok. Aradakiler ise az çok idare etmek zorundalar.

3. E3'ten bir hafta önce Carmageddon ile ilgili yeni bir basın bülteni gelmiş ve oyunu E3 sırasında göstereceklerini söylemişti. Ama fuarda ona rastlamadım. Sanırım çok daha sansasyonel diğer oyunların arasında ezildi biraz.!

4. İncelerim niye incelemeyeyim ki? Aslına bakarsan distribütöründen istedim de incelemek için... Ama şöyle bir sorun var ki kimi distribütörler bir ürünü Chip'e yolladıkları zaman bana da yollamış olduklarını sanıyorlar. Onların durumu kavrayıp ürünü tekrar yollaması vakit alabiliyor.

Selam,

1. Voodoo 5 5500 mü yoksa GeForce 2 mi?

2. Voodoo 5'in AGP4X isteğini yerine getirecek ve PIII-850'nin hakkını verecek bir anakart önerir misin?

3. Internet üzerinden orijinal oyun (Diablo 2 ve Team Fortress II gibi) siparişi verebileceğim bir adres önerir misin?

4. Gelecek ay neden Phantasmagoria serilerinden 2.'sini vermiyorsunuz?

5. SB Livel Player ve DTT 2500 hoparlör seti ile Dolby Digital ses elde edebilir miyim?

Erhan Yıldırım

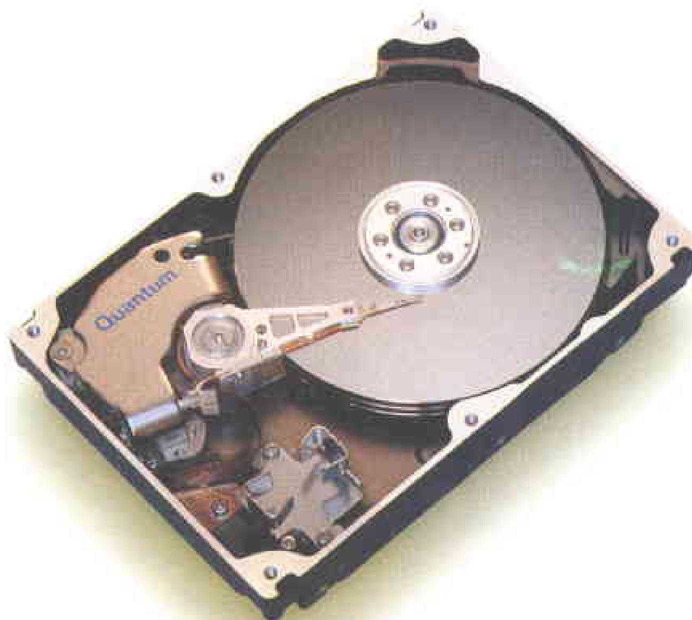
LEVEL Selam Erhan,

1. Bu soruna Voodoo5 5500'ü inceledikten sonra cevaplamayı tercih ederim. Yani gelecek ay.

2. Anakart için bir süre durmakta yarar var. Çünkü Intel'in yeni chipseti i815 henüz çıktı. VIA'nınkiler karşısında ne kadar başarılı olacağını görmek lazım.

3. Ben genelde www.gamestop.com'u kullanıyorum. Ara sıra da www.ebworld.com'u. Ama biraz araştırırsan onlarca başka site bulabilirsin.

4. Phantasmagoria'yı vermeyi biz de düşündük ama oyun 6 CD olduğu için vazgeçtik. Çünkü henüz yeni bir 6CD'lik oyun bitirdik. Bir tane daha yaparsak pek çok kişi bundan hoşlanmayabilir diye düşünüyoruz. Çünkü kimileri "bak parça parça veriyorlar ki her ay zorla alalım," gibi saçma fikirlere kapılabiliyor. 6 CD'yı bir ayda vermek





de doğal olarak bizi fazla zarara sokuyor. Elbette bize yüzlerce "Phantasmagoria isteriz" mektubu gelirse fikirler bir anda değişebilir.

5. Evet, ama bunun için ekstra bir parçaya ihtiyacın var. Bunun ismi Digital I/O 2. Player'ın S/PDIF ve Midi girişlerine sahip olmasını sağlıyor. Ancak bu parça için ekstradan 60 dolar civarı bir fiyat ödemen gerekıyor.

Merhaba Tuğbek,

Çalışmalarında başarılar dilerim. Sorunumu söylemeden önce sistemimin özelliklerini veriyorum: Abit BX6 anakart, P III 450 işlemci, 128 Ram, Voodoo3 3000, 13Gb Quantum HD, 17 inç Hyundai S770 monitör, ve diğer klasik bileşenler... İşletim sistemi olarak Windows 98 SE 4.10.2222 A kullanıyorum. Sorunum şu: Bilgisayarı her açtığımda ekranda garip çizgiler yukarıdan aşağıya doğru kayarak çeşitli şekiller oluşturuyor ve ardından şu hata mesajı geliyor:

"There's a problem with your display settings. The adapter type is incorrect or the current settings do not work with your hardware" 640x480 çözünürlük ve 256 renk... Bilgısayarı bu şekilde açıp bir müddet sonra bu sinir bozucu çizgiler yavaş yavaş kaybolduktan sonra ekran kartının sürücülerini yeniden yükleyip Windows'u yeniden başlattığımda sorun çözülüyor... Tabii, her seferinde bilgisayarımı iki kere başlatmış oluyor ve bütün ayarları yeniden yapmak zorunda kalıyorum.

3dfx'in Voodoo3 3000 için geliştirdiği son sürücü olan 1.04.07B'yi kullanıyorum... İlk önce bu problemin Beta sürücüleri kullandığımdan kaynaklandığını düşündüm ama, 1.04.04 retail sürücüleri yüklediğimde de değişen bir şey olmadı. Hatta kartla gelen sürücüleri dahi denedim. Hyundai'nin sitesinden S770 in sürücülerini yükledim... BIOS'un maddelerini tek tek gözden geçirdim. Virüsten şüphelenip bilgisayarıma format dahi attım... Ama hep aynı problem. Bunun sebebi ne? Acaba Windows içinde benim bilmediğim bir yer var da bilgisayar her başladığında orada işaretlenmemiş bir opsiyon nedeniyle mi bunu yapıyor veya ne anlayamadım gitti. Yardımcı olursan çok sevinirim.

Teşekkürler...
İlker Holat

LEVEL Merhaba İlker,

Evet ilginç bir problem daha. Bunlar niye benim başıma gelmez ki? O zaman size daha yardımcı olabilirdim. Neyse... Senin sorunun ekran kartının BIOS'undan olabilir. Windows ekran kartının BIOS'unu kullanarak onun hangi sürücüleri kullanması gerektiğine karar verir. Her seferinde sürücüleri göremediğine göre (açılışta verdiği hata bu anlama geliyor) sorun büyük ihtimalle ekran kartının BIOS'undan. Ancak 3dfx BIOS'un yenilenmesi konusunda kullanıcılara yardımcı olmuyor. Bu yüzden kartı teknik servise vermelisin. Elbette anakartın BIOS'unu yenilemeyi de bir deneyebilirsin. Sorun bir çakışmadan dolayı olabilir mi? Elbette... AGP içinde IRQ atandığına göre her zaman olabilir. Bunu da kontrol etmende fayda var.

Selamlar Tuğbek,

Nasılsın? Dergiden okuduğum kadarıyla fuar çok keyifli geçmiş. Orda olmak için neler vermezdim ki. (Fazla mı abarttım ne?) Neyse hemen sorularıma geçiyorum.

1. Quake'in şu üstünde düğmeleri olan keyboard'unu nasıl buluyorsun? Sence kullanışlı mı?

2. Şu aralar harddisk almayı düşünüyorum. 20GB Seagate Baracuda, 15GB Quantum Fireball LM Plus,veya 20GB Western Digital Caviar 205AA. Sence hangisini alırsam performansımı daha fazla artırır? Bu arada bilgisayarımın özelliklerini söylemeyi unuttum. 400 Celeron,1.5GB Quantum Fireball,32MB ram,BX anakart...

3. Harddiski aldıktan sonra sence bölmeli miyim? Çok yer isteyen oyunlardan nasıl daha fazla verim alabilirim?

Şimdilik benden bu kadar. Görevi sana devrediyorum. Cevabını e-mail yoluyla gönderirsen sevinirim. Hadi kendine iyi bak. Tüm Level ailesine selamlar.

Bora

LEVEL Merhaba Bora,

Fuar keyifliydi ama bu işler çok yorucu olmaya başladı. Beş altı ay evden çıkmamak konusunda kararlıyım. Eh bende abarttım biraz. Bakalım derdinin dermanı neymiş.

1. Klavyelerin üzerine ekstra düğme konması yeni bir şey değil ama nedense son 6 ayda bu yük bir patlama yaptı. Benim evde kullandığım bir Microsoft bir Genius iki klavyede de bu tuşlardan var. Açıkçası ben kullanmıyorum. Alışamadım bir türlü onlara. Pek çok kişi içinde aynı şey geçerli. Ama doğru olan bu değil elbette. Alışıldığında bu tuşların oldukça yararlı olacağına inanıyorum. Bence burada önemli olan klasik tuş takımının bozulmaması. Bu tip pek çok klavyede Del-End-P Down üçlüsünün altında veya shift'in solunda ekstra tuslar bulunuyor. Bunlar oldukça rahatsız edici. Maalesef Quake'lerde bunu çok sık görüyorum. Aynı şey Clicker marka olanlar içinde geçerli. Ayrıca iyi bir klavyenin tuşlarına oranla çok daha rahatsızlar. Tuşlara bastığında hemen geri sekmiyor ve bu bir süre sonra parmaklar için yorucu olmaya başlıyor. Hele W-A-S-D tuşları ile FPS oynayanlar için tam bir eziyet.

2. Bildiğiniz gibi hard-disk testi yapmıyorum. O yüzden bu modellerin hepsini tanımıyorum. 20GB Baracuda'yı test sisteminde kullanıyorum ve çok memnunum. Ama Quantum'un yeni LM serisi içinde çok iyi şeyler duydum. Durun bir bilene danışalım. Chip'in test editörlerinden Şahin diyor ki eğer performans senin için ön plandaysa Fireball LM'i seçmende fayda varmış.

3. Hard-disk'i bölmenin bazı faydaları var. Mesela yeni bir sistem kuracağın zaman bölümlerden sadece birini formatlayarak diğer dosyalarını koruyabilirsin. Ama bunun performans olarak çok da bir artısı yok. Bence Windows'u, temel programları ve shareware'leri kurmak için 3GB'lık bir bölüm ayırmak; kişisel dosyaların ve oyunları kurmak içinde geriye kalan daha büyük bölgeyi ayırmak en mantıklısı. Böylece Hard-diskin daha az bölüneceğinden Disk Birleştiricisi'ne daha az ihtiyacın olacak. Ayrıca 3GB'lık daha küçük olan bölgeyi birleştirmek daha az vakit alacak.

Tuğbek Ölek



İşte geçtiğimiz ayın en çok okunan on kitabı (Kaynak: www.pandora.com.tr)

1. Güneşe Dön Yüzünü Ayşe Kulin
2. Gövde Akif Pirinçci
3. Zamanın Bir Ressamı John Berger
4. Köşeye Kıstırmak Paul Auster
5. Safiye Sultan III/ Sözüm ki Tek Sana Geçmez Celladımsın Ey Zaman Ann Chamberlin
6. Ne Güzel Çocuklardık Biz Metin Celal
7. Mistik Öyküler Mircea Eliade
8. Geceyarısı Çocukları Salman Rushdie
9. Cinler Fyodor Mihayloviç Dostoyevsky
10. Don Kişot'tan Bugüne Roman Jale Parla

Ve işte geçtiğimiz ayın en çok dinlenen 10 albümü (Kaynak: www.billboard.com)

1. The Marshall Mathers LP / EMINEM
2. Oops!... I Did It Again / BRITNEY SPEARS
3. Mad Season / MATCHBOX TWENTY
4. The History Of Rock / KID ROCK
5. Inside Job / DON HENLEY
6. Whitney: The Greatest Hits / WHITNEY HOUSTON
7. Mer De Norms / A PERFECT CIRCLEW
8. Supernatural / SANTANA
9. Fold Your Hands... / BELLE & SEBASTIAN
10. No Strings Attached / 'N SYNC

Bu yaz eskilerle ister istemez oldukça haşır neşir olacağız gibi. Kylie Minogue'ün müzik dünyasının ünlüleri ile beraber hazırladığı albümünde Robbie Willams ön plana çıkıyor. Albümün ilk single'ı 7th District ve Paula Abdul ortak çalışması olan Spinning Around ise 19 Haziran'da piyasaya çıktı.



Alanis Morissette, 29 Haziran'da Hindistan'dan başlayacak ve 25 gün sürecek turnesinde ziyaret edeceği yerleri 1998/1999 turnesinde ziyaret edemediği ülkeler arasından seçmiş. Bu turne kapsamında Türkiye haricinde Lübnan, İsrail ve Avrupa ülkeleri yer alıyor.



Geçen sene çıkardıkları albüm ile iyi bir çıkış yapan Placebo Ekim ayında çıkarmayı düşündükleri albümün hazırlıklarına başladı. PJ Harvey'in bateristi Rob Ellis, Amerikalı Rap'çi Justin Warfield gibi ünlü isimlerin de yer aldığı albümün ismi ise henüz belli değil.

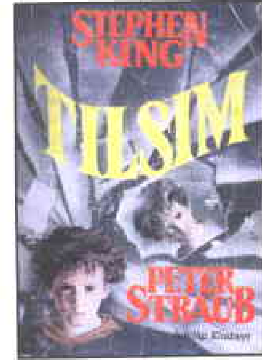


Bruce Springsteen'in son parçası, geçen sene New York'ta cüzdanı silah sanılarak 41 tabanca mermisiyle öldürülen bir Afrika göçmenini anlattığı ve "41 shots" sözleri ile başlayan şarkı, sözleri nedeniyle polisleri rahatsız etti. Sanatçının kendilerini karalamaya çalıştığını söyleyen polisler, Springsteen'in New York konserlerini boykot etme kararı aldı.

Tılsım
Stephen King/Peter Straub

Şu an 20'li yaşlarında olup da hayatında bir kere dahi Stephen King okumamış insan sayısı çok azdır herhalde. Bu ay sizlere yeni bir kitap tanıtmak yerine, benim için oldukça eskilerden bir arkadaşımı, yıllardır kütüphanede sakladığım, kapağı, kağıtları sararmış, sayfaları okuna okuna kopmak üzere olan, ortaokul yıllarıma gitmeme ve eskiyi özlememe neden olan bir arkadaşımı anlatmak istiyorum: Tılsım. Stephen King ve Peter Straub'un beraber ortaya çıkardıkları Tılsım'da sizleri her an şaşırtabilecek, bazen gerilim dolu, bazen heyecanlı ve bazen de eğlenceli dakikalar geçirmenize neden olabilecek bir çok olay ve nesne bulunuyor. 662 sayfa sayısı ile oldukça kalın sayılabilecek bu kitabı günler içerisinde bitirebileceğinizden eminim.

Henüz 12 yaşında olan Jack Sawyer Tılsım'ı almak için heyecan ve korku dolu serüvenlerle bir yüklü bir yolculuğa çıkmak üzereydi. Annesini ölümden kurtaracak tek şey olan kendisini öldürmeye çalışan düşmanı yenebilecek tek şey o Tılsm'dı. Jack'in Tılsım'a ulaşabilmek için sadece Amerika topraklarını değil, Diyar topraklarını da aşması gerekliydi.



Diyar denilen yeri hayallerimizde tıpkı Atlantis ve Oz gibi kesin varlığı olan bir yerdir. Zihin içerisinde yaratılan Diyar herkes için farklı ve her zaman varolan o paralel dünyadır. Jack, Diyar'da dünyamızın karanlık çağından çok az farklı bir dünya ile karşılaşır. Temiz bir havaya sahip olan Diyar'da, hayatlar kötü ve iyinin çatışması arasında kolaylıkla sona erebilmektedir. Diyar'da dünyamızdaki insanlara paralel bir yaşam süren İkizler vardır ki Jack için bunlardan en önemlisi annesinin ikizi olan Kraliçe Laura'dır ve o'da aynı Jack'in annesi gibi çok hastadır.

Jack'in bu serüveninde bir sonraki adımda başına gelebilecekleri ise okumadan tahmin etmek imkansız. Yazarların hayal gücunu zorladıkları bu romanı standart bir Stephen King romanı olarak düşünerek okumamak ise yapılabilecek en büyük hatalardan biridir. (Not: Ertan'a Saygılar)

Ayın Filmi
Görevimiz Tehlike 2

Normalde sıkıcı ve yavaş geçen yaz sezonuna, bu sene Görevimiz Tehlike 2 ile bayağı hızlı girdik ama sanırım ben kaza yaptım. Yola bensiz devam etmek zorundasınız. İlk bölüm olan ve 1996 yılında çekilen Görevimiz Tehlike'den bağımsız olan Görevimiz Tehlike 2'nin senaryosunu Roman Polanski'nin Chinatown'un da senaryosunu yazan Robert Town'a ait. Bu filmin yönetmeni de yine birinci filmden (Brian De Palma) farklı olarak John Woo. Bu isim hız, hareket ve bol efekt anlamına geliyor.

Filmin başrolünde, oynamak için tam 75 milyon $ alan Tom Cruise, onun patronu rolünde ise filmde çok uzun görünmese de Anthony Hopkins oynuyor. Tom Cruise'un yani filmdeki ismi ile dokuz canlı ve çok yetenekli Ethan Hunt'ın takım arkadaşları rolünde ise 800 $'lık Gucci ayakkabısı ve Versace montu ile, orijinal Görevimiz Tehlike'den yani TV dizisinden tanıdığımız bilgisayar uzmanı Wing Rhames (Filmdeki ismiyle Luther Stickell) ve Hunt'ın ayarlamak için hem kendi Porsche'sini hem de kızın TT'sini parçaladığı Thandie Newton (yani Nyah) oynuyorlar.

Filmin konusu ise şöyle: Avustralya'da bir genetik laboratuarında bir buluş yapılmıştır. Ancak insanlığı tehdit eden bu buluşu yok etmek isteyen bilim adamı, Hunt'tan yardım ister. Tabiiki henüz Hunt tatilde düz duvarlara tırmanırken (Fragmandan hatırlayabilirsiniz) bilim adamı öldürülür ve bu buluş kaçırılır. Bunun ne olduğunuz sürprizi kaçırmamak için söylemeyeceğim. Film, Ethan Hunt'ın ise el atması ile başlar.



Action tarzı filmlerden çok fazla hoşlanmam ve aşırılıkları da çok sevmeme rağmen bu film bana çok imkansız geldi. Hatta çok ağır konuşmak gerekirse, bazı sahnelerde bizim tarihi (!?) filmlerimiz bir anda aklıma geldi nedense. Devamlı ve aşırı patlamalar ile kulağınıza ve gözünüze hitap eden film yüz değiştirme teknolojisi ile biraz da olsa aklınızı da hitap edebilir. Filmdeki aşırılıklara hayret etmediğim süre içerisinde en çok güldüğüm nokta ise kullanılan teknolojini devamlı olarak açıklanması oldu. Örneğin 60-70'lerdeki Batman dizilerinde asit tankına düştuğünü belli etmek için kişi, düşerken "Hayır, Olamaz Allah'ım! Asit tankına düşüyorum. Eriyeceğim" gibi bir cümle sarfederdi ki bu filmde de buna benzer çok fazla konuşma mevcut. Filmdeki en komik sahne ise "İmkasız" diyen Hunt'a patronun cevabının olduğu sahne idi: "Görevimiz imkansız değil, Görevimiz Tehlike".

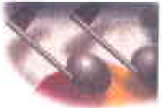
Her neyse ben size kaza yaptığımı yazının başında söylemiştim. Ama herşeye rağmen son olarak Stanley Kubrick ve Paul Thomas Anderson gibi ustalarla çalışmış Tom Cruise'daki gelişmeleri ve filmdeki karizmasının John Woo ile birleştiğinde ortaya çıkanları görmek için seyredilebilir.



Steve Vath Contact

Frankfurt'lu DJ Steve Vath, son albümü Contact ile elektronik müzik severlerin tekrar karşısında. Accident In Paradise, The Harlekin, The Robot & The Ballet Dancer albümleri ile elektronik müzik piyasasında sesini duyuran ve kendine haklı bir yer edinen Steve Vath, daha sonra dördüncü albümü Fusion Techno'dan çıkardığı altı parçalık bir Six In The Mix adlı albümünde Claude Young, Richard Bartz, Sensorama, Chris Liebing ve BuckFunk 3000 gibi uluslar arası düzeyde DJ'ler ile çalışmış ve büyük başarı elde etmişti. Daha sonra Johannes Heil çalışmaya başlayan Steve Vath, Contact albümünün ilk adımını atarak albüme ismini veren parçayı hazırladılar. Steve, 12 parçalık albümünün geçmişi ile geleceği arasında bir "Contact" kurduğunu söylüyor. Özellikler Pathfinder isimli parçada Kraftwerk'in etkisi göze batarken, albümün her parçasında 80'li yılları çağrıştıracak bir şeyle bulmak mümkün.





Smashing Pumpkins MACHINA/The Machines Of God

Smashin Pumpkins'ins son albümü Rock ve hatta alternatif müzikseverlere dolu dolu bir yaz yaşatacak. Bundan önce çıkardıkları Adore albümlerinde elektronik eklentilere gereğinden fazla önem verdikten sonra beşinci albümleri MACHINA/The Machines Of God ile muhteşem denebilecek Siamesse Dream ve 28 parçadan oluşan Mellon Collie and the Infinite Sadness albümlerinin arayışına geçişler. Bunun sonucunda gitar soloları ve çıkışları ile açık seçik bir Smashin Pumpkins parçası olan Everlasting Gaze albümün açılış parçası olarak karşınıza çıkıyor. Stand Inside Your Love'da göze çarpan ve çok önemli bir SP özelliği olan devamlı yükselen gitar soloları Smashing Pumpkins'in kendini bulduğu yönünde belki de en önemli işaret. Grubun 73 dakikalık bu albümle geri dönmesine sevinebilir ve sıkılmadan saatlerce dinleyebilirsiniz.





Mission İmpossible 2 Soundtrack

Yaz sezonuna hızlı bir şekilde giren Mission Impossible 2'nin Soundtrack'i de oldukça hızlı. Bu albüm için rap ve Rock yıldızlarından oluşan bir rüya takım yaratıldığını söylemek yalan olmaz. Albümün giriş parçası ve aynı zamanda filmin de konu müziği olan Product (MI2 Theme) Limp Bizkit tarafından seslendirilmiş. Bunu takip eden parça I Disappear ise bir çok insanın heyecanlanmasına neden olabilecek bir isme, Metallica'ya ait. Bunun haricinde albümün en ilginç parçası ise Foo Fighters ve Queen gitaristi Brian May tarafından yeniden düenlenen, Pink Floyd'un 1975 çıkışlı parçası Have A Cigar. Oldukça kaliteli bir albüm olan Mission Impossible 2 Soundtrack filmin heyecanını ve hareketini CD çalarınızı taşıyacak. Toplam 16 parçadan oluşan albümde ayrıca Tori Amos, Pimps, Butthole Surfers, Rob Zombie ve Soundgarden'ın solisti Chris Cornell göze ilk çarpan isimler. Rock ağırlıklı olan albüm son zamanların favori türü olan Rap-Metal'e de güzel bir örnek teşkil ediyor.



Düşler güzel şeylerdir.

Kozmik tesadüfler hayatımızı nasıl etkiliyor?



Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünsel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Shadow Watch

Medievil 2

Heroes 3



Düşler, kuşkusuz başta benim olmak üzere bir çok kişinin tutunduğu kalın ve dayanıklı dallardır. Öyle ki kolay kolay hiç bir fırtına onları yerinden oynatamaz. Hayatın belki de en temel yapıtaşıdırlar. Eğer suyunu hayal gücünden olan bu sonsuz senaryolar kaynağı olmasaydı, muhtemelen şu an bu satırları okuyanlar bunu okumaz, FRP oynayanlar oynadıklarının varlığından bile haberdar olmaz, nice yazar ve yönetmen boş zamanlarda balığa gider ve muhtemelen bu köşenin diğer gizli sahibi, yukarıda sevgili dostum Batu'nun resminin yanındaki, ben, olmazdım. Düşler, bilirsiniz, güzel şeydir.

İzin verirseniz "Einstein'ın Düşleri" nden hatırlamaya çalıştığım ufak bir senaryoyu paylaşıcam sizinle, kulağınızı dört açın ama, ince bir hikayedir çünkü.

***

Sevgili zaman yolcumuz geçmişe gitmiştir. Ve orada hiçbir amaç gütmeden bilinçsiz bir şekilde kasabanın toprak yolunda gayet normal bir şekilde yürümüştür. Yol boyunca yürümüş ve sonrasında yeni zamanlar fethetmek için gözden kaybolmuştur. Ancak bizi ilgilendiren sonrası değil, o insanın o toprak yolda yürümesidir. Çünkü her ne kadar hızlı yürümüş olmasa da o adam toprak yolda havaya toz kaldırmayı başarmış ve bir kaç dakika sonra evinden çıkan bay X'in o toz yüzünden elbisesinin kirlenmesine neden olmuştur. Bu yüzden kasabanın en temiz giyinen ve en titiz beyfendilerinden olan bay X kirlenen elbisesini fırçalatmaya ve temizletmeye götürecektir. Temizletme işinden sonra normalde karısına alması gereken ilaçlar için saatin çok geç olduğunu anlayacak ve karısının bacaklarının ağrısını dindirecek ilacı alamayacaktır. Dolayısıyla ertesi gün çıkacakları göl kenarındaki kır gezintisine çıkamayacaklar ve göl kenarında tanışacakları pek güzel bayan Z ile tanışamayacaklardır. Bayan Z'nin güzelliğinden ve sempatisinden etkilenmeyince oğullarını Bayan Z ile de evlendiremeyeceklerdir. Bayan Z, Bay ve Bayan X'in oğlu ile evlenemeyince hiç bir zaman Bay R'yi doğuramayacaktır. Ve böylece Bay R'nin gelecekteki çocuğu Bay T asla oluşmayacaktır. Ve dünya tarihindeki herkes bilir ki o Bay T olmadan Avrupa Birliği asla kurulamayacaktır.

Bizim pek sevgili zamandışı yolcumuz sadece basit bir toprak yolda yürüyerek Avrupa'nın gelecekteki kaderini tamamen değiştirmiştir. Sadece yürüyerek. Daha fazla değil.

Bunu anlayabiliyor musunuz?

Yaptığınız her hareket, her eylem, hatta daha da öteye giderek söyleyebilirim ki, aklınızdan geçen her düşünce sizin önünüzdeki tüm yaşantınızı tamamen değiştirir. En azından değiştirme yetkisine sahiptir! Hatta kuvantum mekanığıyle kanıtlanabilecek bu önermeyi yukardaki basit somut bir hikayecikle gösterirken de gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki, sizin hayatınızın her anındaki her eylem ve düşünce aynı anda başka insanların da hayatlarını sizin tahmin edemeyeceğiniz bir yoldan, bir şekilde etkiliyor, belki de tamamen değiştiriyor!

Şimdi lütfen yukarıdaki paragrafı bir daha okuyun.

Ve düşünün. Neyden bahsettiğimizi görebiliyor musunuz? Eğer bir sürü zincirleme senaryo yazarsak, ve hayatımızdaki büyük sonuçların bazen ne kadar minik "an"lardan (hatta bazen o anları göremesek bile!) ortaya çıktığını anlarsak ne kadar ileri gidebileceğimizi görebiliyor musunuz? Öyle ki ben size şu anda şunu bile diyebilirim: Şu an okuduğunuz bu satırlar ve elinizde tuttuğunuz 146 sayfalık renkli dergi sizin gelecekte kimle evleneceğinizi belirliyor! Tek neden sadece onu elinize alıp bu sayfalara göz atmanız. Ya da bugün o pastaneden poğaça alarak aslında ölüm tarihinizi 20 yıl geciktirdiniz! Nasıl mı? Çünkü o pastanedeki tüm poğaçalar bitmesinden hemen sonra oraya gelen adam sizin daha önce aldığınız poaçayı alamayacak ve başka pastaneye gidecek. Ve siz o insanın yolunu değiştirdiği için karşılacağı eski kız arkadaşıyla tekrar elektriklenmesine neden olacak ve altı ay sonra evlenmelerini sağlayacaksınız. Böylece adamı karısının oturduğu şehre taşındırtıracak ve müdür olarak çalıştığı yerden ayrılıp başka bir işe girmesini sağlayacaksınız. Onun yerine geçen müdür ise oranın çalışanlarından birini mali kriz nedeniyle çıkarta-



cak. Halbuki o adam işten çıkartılmasaydı iki buçuk ay sonra her zamanki gibi arabasıyla işe giderken, size çarpıp iç kanamadan ölmenizi sağlayacaktı. Hatırladınız mı? Sadece bir poğaça, ve yirmi yıl.

İsterseniz olayı daha da ilginçleştirelim. O poğaçayı aldığınız için adam işten çıkartılacak. İşten çıkartıldığında o gece iyice içecek. Geceleyin o kafayla eve giderken, kız(ya da erkek) arkadaşınızla bulunduğunuz arabaya çarpacak ve ikinizden birinin, belki de ikinizin de ölmenizi sağlayacak.

Bu sefer de bir poğaça. Ama ölüm.

Yo hayır, fantezi falan değil. Üç noktada örnekler de değil bunlar. Hayatınızdaki her olayın nedeni daha önce yaşadığınız herhangi sıradan veya önemli bir olayla bağlıdır. Direk bağlıdır, ya da dolaylı, bilemem, ama bir şekilde arada bir bağ kurabilirsiniz. Bazı sözlüklerde tesadüf diye geçer bunun adı, bazıları kader. İsim vermektense anlatmak istediğim tek şey bu aradaki bağın varlığı. Ve bunun bilincinde olmanız gerektiği.

Hayatınızın her anı her anını etkiler.

Bu size korkutucu gelmiyor mu? Buna göre, şu anda yaptığınız her şeyin üzerinizde inanılmaz bir etkisinin olabilme ihtimali var. Ve yaşadığınız "an"lar sonsuz olduğuna göre, her "an" hayatınızda inanılmaz değişiklikler oluşturuyor. Her "an"ınızda hayatınızın geri kalanı baştan şekilleniyor, yepyeni bir form alıyor. Her an önünüzde sonsuz tane yeni yaşam oluşturuyor. Bunu düşünmesi bile heyecan verici, değil mi? Bu yaşamların sonuçlarının iyi veya kötü olduğunu bilemeyiz, ama zamanın her en küçük biriminde dünyaca ünlü bir film yıldızı mı, yoksa doktor mu, bilgisayarcı mı olacağınızı, kimle evleneceğinizi, kaç kişiyle evleneceğinizi, (Gökhanın evlenme yaşı gelmiş. Sanırız evlenmek istiyor. Cem) hayatınız boyunca bekar mı kalacağınızı, evinizin kaç odalı olacağını ya da hangi marka diş macunu kullanacağınızı veya ne kadar yaşayacağınızı, her şeyi ama her şeyi, aklınıza gelen her ayrıntıyı baştan belirliyorsunuz. İnanması çok mu zor? Bilmem



farkında mısınız, ama neredeyse matematiksel gerçeklerden bahsediyoruz.

"Hayatın tamamı aslında en küçük parçasında gizlidir" desem, kızar mısınız?

"Sliding Doors" u izlediniz mi? Hani türkçesi kayan kapılar olan filmi? Yukarıda uzun uzun anlattıklarımın küçücük ama çok güzel bir örneğidir o film.

***

Eğer yukardakilerin hepsini hazmettiyseniz, anladıysanız ya da zaten bildiğiniz, farkettiğiniz bir gerçeklikle sırada bu olayı insanlar için değil doğa ve tüm evren için genellemek var.

Belki bir yerlerden Afrika'daki bir kelebeğin kanat çırpışının İstanbul'da bir fırtınaya neden olabileceğini ve bunun matematiksel olarak kanıtlandığını duymuşunuzdur. (çünkü çok basit olarak, bir hava akımı kendisinden azıcık büyük bir hava akımına yol açabilir. Ve o da biraz büyük bir hava akımına neden olabilir, ve o da vs. Bu zincirleme olarak ilerleyerek güzelim şehrimizde kocaman bir fırtınaya neden olur!) Eğer bunu evrendeki hareket eden veya etmeyen her obje için tek tek düşünürsek, ve bunların her birinin her biriyle olan etkileşimlerini hayal edebilirsek (düşünmek demiyorum, azıcık komik kaçar çünkü böyle bir şeyi düşünmekten bahsedersek), ve bunu yukardaki "hayatın en küçük parçası" teorisiyle birleştirirsek, vee, veee, sıkı durun, bunu da atomik düzeyde incelersek, ortaya korkunç bir tablo çıkar!!!



Şimdi lütfen üstünüze rahat bir şeyler giyin, ben de içkileri hazırlayayım. (Kaçın! Adamın kafasına bekarlık vurmuş. Bizi zi...cek Cem) Neredeyse tüm evrenin işleyiş mantığını size herhalde ayık kafayla açıklamamı beklemiyorsunuz, di mi?

Hazır mısınız?

Eğer yukardaki tüm önermeleri, kuantum düzeyinde inceler ve her parçanın birbiriyle etkileşimini göz önüne alırsak, kesinlikle söyleyebiliriz ki.....

...

Unuttum. Ne anlatıyordum ben size? Ne diyorduk? Vay canına, bu içki de fena çarptı ha! Bir dahaki sefere bu kadar içmesem iyi olur! Bu arada ben size bir şeyler söyleyecektim ya??! Hah tamam hatırladım, hatırladım...

Düşler güzel şeylerdir.

Gökhan & Batu

Ünlü ulusal ve geleneksel aksiyonumuz, Eşşek Sudan (Hazar Denizinden) Gelene Kadar Sopalamanın nasıl bir şey olduğu hakkında merak sahibi olanlar varsa aranızda, bu aralar bizim ofise bir uğrasın.

LARA'YI ÇİVİLEMEK

Anıların sarı yapraklarında kalmış bir ihanetin öyküsü



Cem Şancı

Bu aralar ne oynuyor?

Ground Control
Vampire
Tachyon

Bundan iki ay önceydi. Uzun zamandır derginin telefonları susmuyordu. Adam gibi nedenlerle aransak hiç de şikayetçi olmayacağımız durum "Lara Croft'u şu tepeye çıkartamadım naaapmalıyım", "Lara Crofta şunu yapamadım naapim, Lara Croft'ta bunu yapamadım naapim?" şeklindeki sorular için açılan telefonlardan oluştuğu için ekipçe kafayı yemek üzereydik. Her saniye yeni bir oyunu çıkan, hatta yeni oyunu çıktıktan sona eski oyunlarına da görev paketi çıkartan Lara Croft artık iyice nefretimizi kazanmıştı ve bu kez dergi sayfalarında yazıp çizmekten daha radikal, daha aktivist, daha eylemci bir plan uygulamaya karar vermiştik. Dergide, dışarı haber sızdırabilecek bütün çatlak seslerden (Serpil, Banu falan gibi hatun kişiler) gizli gizli yaptığımız toplantılar sonucunda Tuğbek'i Amerika'ya, E3 fuarına göndermeye karar verdik. Niye diye soracaksınız?



Sınırdan silah geçirmek son derece zor bir iştir. Bu yüzden Tuğbek Amerika'ya varır varmaz ilk iş oradaki gizli bağlantımız Mistır Ebonayzır (kod adı tabiki!) ile kontakt kurar.



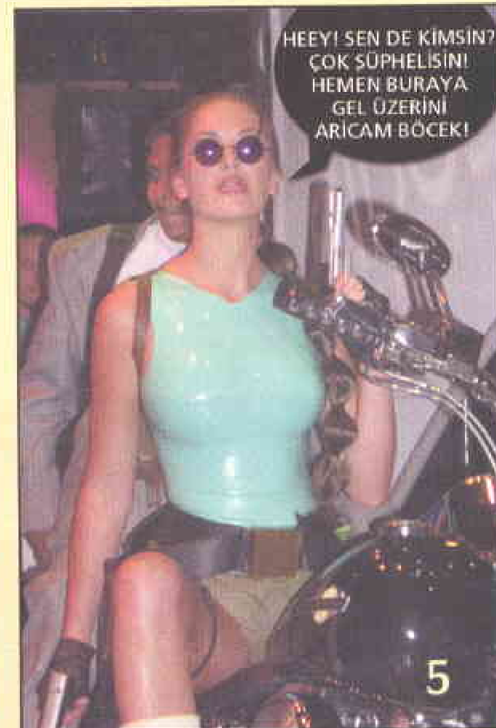
Mistır Ebonayzır Tuğbek'e görevi için lojistik destek sağlamakla görevlidir. Ona Lara Croft'u mıhlaması için çok güçlü bir silah verir. Bu aynı zamanda, fotoğraf makinesi şeklinde dizayn edilmiş özel yapım bir silahtır. Tam anlamıyla bir sulkast silahıdır ve Tuğbek'e Lara Croft'un yanına yaklaşırken gerçek bir basın mensubu havası verecektir.



Mistır Ebonayzır'dan özel fotoğraf makinesini alan Tuğbek derhal E3 fuarının düzenlendiği Los Angeles Spor ve Sergi salonunun yolunu tutup, kapıdaki sırayı es geçerek aşağıdaki otopark girişinde görevliye rüşvet verir ve beklemeden içeri girer. Dev binanın içinde biraz dolaştıktan sonra Lara Crof'tu hayranları ile fotoğraf çektirip imza mimza dağıtırken bulur.



Tuğbek elbette acemi bir suikastçı değildir. Yani elbette daha önce hiç suikast deneyimi olmamıştır ama yıllardır bilgisayarlarda FPS, strateji falan oynaya oynaya, bir aksiyona girişmeden önce iyice hazırlık yapmak gerektiğinin ve düşmanı tanımanın ne kadar önemli olduğunun bilincinde olarak olay mahalini yakın takibe alır.



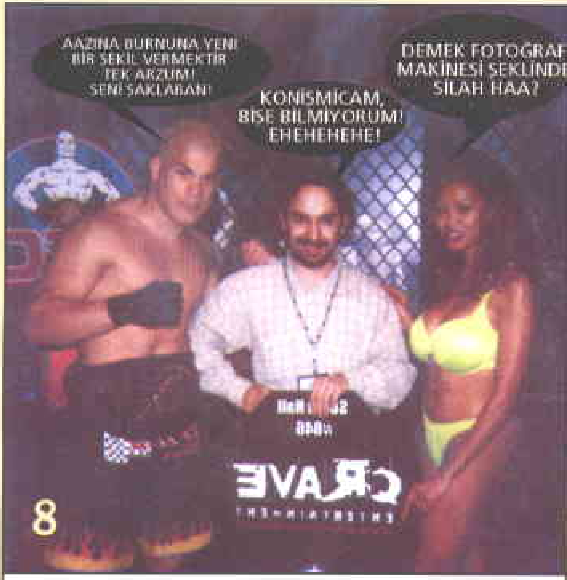
Ama Lara Croft bu güğümleri ağaçta büyütmemiştir. O kadar mağaraya, o kadar maceraya gir çık, o kadar yaratığı öldür, o kadar düşmanla savaş ve sonra üzerindeki düşmanca bakışları farkedeme. Olacak iş değil tabi ve o da zaten hemencecik Tuğbek'in düşmanca bir tavrı olduğunu farkeder.



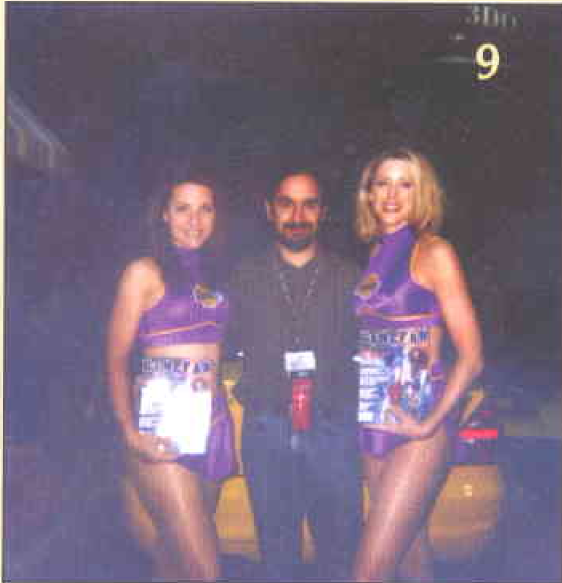
Tuğbek bu beklenmeyen gelişme üzerine gizli amacının ortaya çıkacağını düşünerek Alcatraz'da hapıs yatma korkusuyla aniden panık yapıp kaçmaya başlar.



Elbette bu ani gelişmenin ve kargaşanın üzerine Lara Croft'un çevresi hemen bir koruma ordusu ile çevrilir. Bu arada Tuğbek de tabana kuvvet modundadır.



Ancak koskoca Lara Croft tabı ki birkaç cılız korumaya teslim edilecek değildir. Fuar binasının içi özel ajanlar ve korumalar tarafından sarılmıştır. Tuğbek örümcek ağına takılmış bir karasinek gibi kaçmaya çalıştıkça daha çok ajanın dikkatini çeker ve kısa sürede kıs ve kıvrak olarak değişik pozisyonlarda yakalanır. Bu arada farkındayım, bunlar nebiçim ajanlar ve korumalar diye söyleniyorsunuz iki karedir ama burada Amerika başkanını değil Lara Croft'u koruyorlar. Ne bekliyordunuz yani, Man in Black mi?



Tuğbek'in Level'in editörü olduğunu anladıklarında hemen işkenceye başlarlar. Editörümüzün maaruz kaldığı canavarca işkenceler arasında başka dergilerin önünde poz verdirtip fotoğraf çektirmek de vardır. Tuğbek göz göre göre harcanmış, harab ve bitaab düşmüştür. Ve sonunda konuşmaya da ikna olmuştur.



Ve Tuğbek'i Lara'nın huzuruna çıkartırlar.



Ve Tuğbek adisi, bır hatun uğruna bütün dergiyi satarak karakterini de ortaya koyar. Bundan sonra neler olduğunu ve Lara Croft'a karşı nasıl kahramanca savaştığımızı önümüzdeki sayılarda izleyebilirsiniz. (Vay Tuğbek haini vay!)

Cem Şancı, sadece tatil arzulamaktadır.

Durum Değerlendirmesi

Bu sayfada durup bir ayın daha -kendinden- geçişini izliyoruz, sabırla.

Sayın okuyucu, ben ne den her ay bu köşeye sana rapor vererek başlıyorum? Geçen ay önce yağmur yağmadı, sonra şu şarkı çaldı, iki el şu oyundan oynadım, üç defa otobüsü kaçırdım, kahvaltıda reçel yoktu, çok bozuldum... gibi konuşmalar halbuki ne beni rahatlatıyor, ne de senin ilgini çekiyor.

Konuşmamız gerek...

Bu aya bir özür ve teşekkürle başlayacağım; geride bıraktığımız birkaç ay boyunca bana gönderilen hiçbir e-mail'i cevaplayamadım çünkü dergide belirtilen adresi kullanamıyordum. Açıkçası bana neler yazdığınızı çok da merak ediyordum ve hiçbirini okuyup cevaplayamadığım için suçlu hissediyordum... Ama artık nihayet adresime erişebiliyorum. E-mail hesabımı kurup send & receive işlemini yaptığımda oraya gelen bir ton mesajı görmek çok güzeldi. Hepinize çok teşekkür ederim ve bu mesajların hiçbirini cevaplayamadığım için de özür dilerim. Fırsat buldukça eski mail'leri de cevaplayacağım ama şu andan itibaren göndereceğiniz hiçbir soru ya da yorumu kesinlikle cevapsız bırakmayı düşünmüyorum. Ama evlilik teklifleri hakkında söyleyecek bir şeyim olmadığı için bu konudaki mail'ler yanıtsız kalacak (ah Cem, bu işi sen açtın başıma!).

Ayın gündemi

Bu ay (adı neydi?) uzun zamandır okumadığım kadar çok kitap okudum. Şöyle ki, bir süredir başladığım kitapları haftalarca süründürdükten sonra sırf bir görevi yerine getirmiş olmak için bitiriyordum. Bir kitap bittikten sonra uzun bir kararsızlık süreci başlıyordu. Bir taraftan bir şeyler okumuyor olmanın sıkıntısı, bir taraftan da yeni kitapların hiç ilginç gelmemesinin sıkıntısı yüzünden artık hiçbir şey okuyamayacağımı düşünmeye başlamıştım. Bunun nasıl bir sıkıntı konusu olduğuna hiç değinmeyeyim. Her neyse, sonra adını unuttuğum bu ay içinde bir ara umutsuzca Ejderha Mızrağı denen fantastik kurgu serisini okumaya başladım. Umutsuzca diyorum çünkü bundan birkaç yıl önce bütün iyi niyetimle Tolkien'i okumaya kalktığımda bu tür kitapların bana göre olmadığına karar vermiştim. Ama Ejderha Mızrağı hiç de düşündüğüm gibi beni yeni sıkıntılara sevk etmedi. Üçlemeyi okumaya başlamadan önce kendine göre yeterince düzenli kabul ettiğim hayatım kitaplar bittiğinde biraz karışmıştı... Uyku saatlerim, görüştüğüm arkadaşlarımın sayısı, yapmam gereken işlerin yetiştirilmesi beklenen tarihler ve tabii sevgili ev arkadaşlarım olan kedi ve köpeğimin beslenme saatleri... kitaplar bittiğinde bunların değişmiş olduğunu farkettim.



Aslında hiçbir zaman bir kitabın değerini sürükleyiciliğiyle kıyaslamaktan yana olmadım ama tam kitaplardan umudumu kesmeye başladığım anda bu dünyaya benzemeyen bir haritada farklı ırklar arasında geçen ve okumaya alışık olmadığım türden bir konunun birden beni içine çekmesi etkileyiciydi. Hikayenin geçtiği fantastik dünyanın dengesi, bir şeylerin iyi ve kötü kavramlarıyla değil doğayla açıklandığı, bana bilgece gelen ama o dünya için son derece normal sayılan insan dışı yaklaşımlar için de de çok çarpıcı detaylar vardı. Sonra nasıl olup da Tolkien'i sevmediğime şaşırdım. Sonuçta böyle bir yazın türünün doğmasına neden olan, olay, zaman, kişi ve mekanlar arasında kurulan yaratıcılığın ilk ve tek kaynağı oydu. Severek okuduğum Ejderha Mızrağı köklerini ve hatta bir sürü dalını Yüzüklerin Efendisi'nden, daha doğrusu Tolkien'in kafasında yarattığı dünyadan alıyordu. Sonuç olarak, düşündüm ve sadece Tolkien'in karakterler arası ilişkilerden çok onların kendi iç tutarlılıkları üzerine gittiğine, bu arada bazı şeyleri ıskaladığına karar verdim. Ya da esas doğru olan onu okurken benim bazı şeyleri ıskalıyor olmamdı. Çünkü Tolkien kitaplarında tek tek karakterlerin içine öyle bir gömülüyorsunuz ki çevreleriyle olan bağlarını kurmakta ya da algılamakta güçlük çekiyorsunuz. Hele de karakter sayısı arttıkça her şey daha bir bulanıklaşıyor, içinden çıkılmaz oluyor benim için. Dolayısıyla, kendimi ıskalamış hissediyorum ve bir okuyucu olarak bu hissi sevmiyorum.





Serpil Ulutürk

Bu aralar ne oynuyor?

Vampire
Diablo II ST
Counter Strike

Bana kalırsa Ejderha Mızrağı'nda da karakterler kendi içinde gayet iyi çözülmüştü ve bunun yanında aralarındaki bağların da açık seçik ortada olması kendimi kitaba daha iyi vermemi sağladı.

Ayın Sorunu

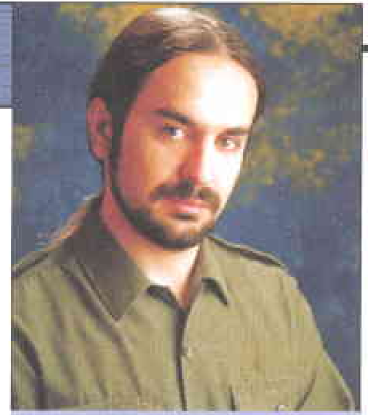
Yine de hazır bu türe ısınmışken Tolkien'i bir daha okusam mı diye düşünüyorum. Hadi ama biriniz bir şey söylesin, deminden beri ben konuşuyorum... en azından, bu ay hangi aydı?

Serpil Ulutürk

Serpil'in derginin yayınlanacağı ayı mı yoksa tüm bunları yaşadığı ayı mı sorduğu asla anlaşılmadı.

Yeni Dünyanın Çekik Gözlüleri

Bu doğuya uzak deniyorsa eğer, sadece Avrupalılığın kendini beğenmişliğinden. Tamam batı dünya onların olsun. Ama bu çekik gözlülerin doğusuna uzak demeyelim. Doğuyu onlara verip ortayı biz alalım ki bizim yerimiz orta dünya olsun...



Tuğbek Ölek

Bu aralar ne oynuyor?

Asheron's Call

Counter Strike

Vampire

Her ne kadar biz onların topraklarına uzak da desek batıdan daha benzer bize. Sanırım batının üçüncü şahıslara biçtiği benzer kaderleri paylaşmaktan. Gerçi Taipei pek çok şehirden daha şanslı. Üç beş sene önce keşfedileli beri iyi para kazanmışlar.

Çekik gözlülerin bu cesur dünyasında herkes iyi davranır yabancılara. Bu başta sizi mutlu eder. Ama illa ki biri ağzından kaçırır gerçeği, "Tayvanın müşterisisin elbette iyi davranacaklar". Yoo... Bu kadar zalim olmaya gerek yok. Çekik gözlüler iyi insanlardır. Ülkelerine gelen pek çok yabancının aklı fikri çekik gözlü bir güzelle birlikte olmak olsa da onlar bunu görmezden gelir. Batılıların aklı başka bir şeye çalışmaz zaten. Ve batılı beyin bu yolla sadece kendisini aşağıladığını bilemez.

Çekik Gözlüler ne Yer?

Çin mutfağı denen fenomen bütün dünyayı sarmışsa da bu eziyetin bu işkencenin nasıl olupta zevke çevrildiğini asla öğrenemedim. Bir Çin yemeğini yerken yediğinizin ne olduğundan asla emin olamazsınız. Bu insanlar pıhtılaşmış domuz kanını yemek diye yiyebiliyorlar. Üstelik peynir denen şeyi daha önce duymamışlar bile. Kahvaltıda yedikleri şeyleri normal bir insan yese her halde birkaç gün hastaneden çıkamaz.

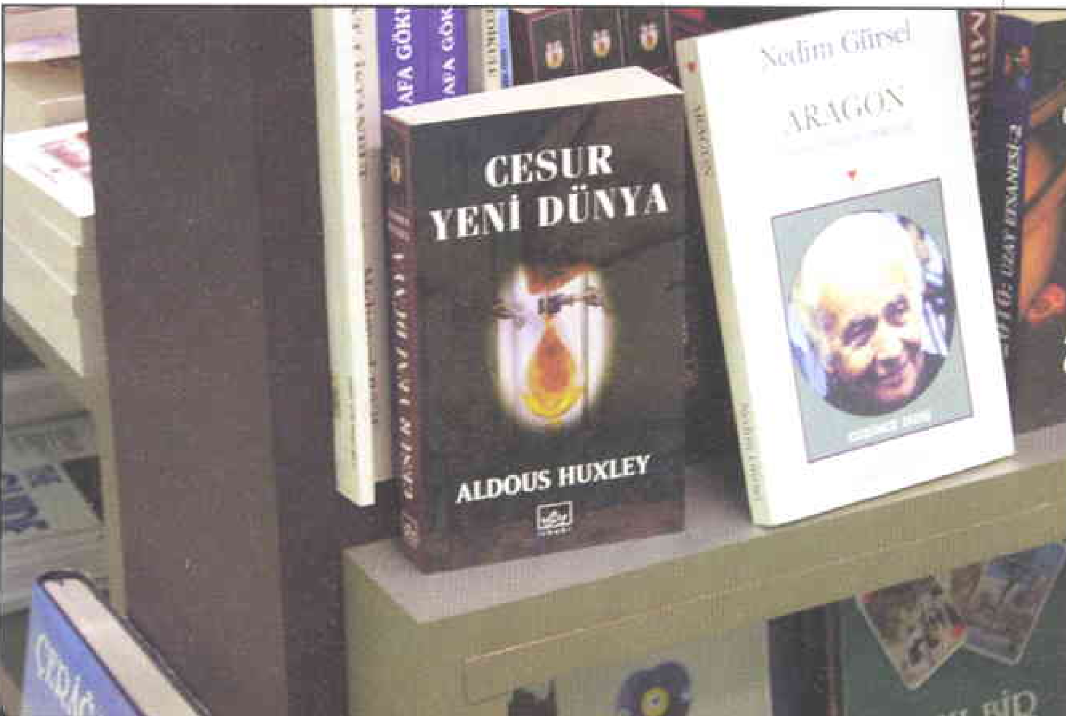
Yemeğe bu kadar düşkün olmalarına rağmen hemen hiç birinde kilo sorunu olmamasını anlayamamıştı başta. Her yer incecik insanlarla doluyken fazla kiloları ona daha bir ağır geliyordu. Üstelik ona anlatıldığı gibi kısa boyluda değillerdi. Kendini, şehirdeki en kısa ve en şişko kadın olduğunu düşünerek, üzdü bir süre. Ama zamanla zayıfladığını farketti. Buranın yemekleri gerçekten zayıflatıyordu insanı. Kendine güveni geldi ve daha iyi hissetmeye başladı.

Geçen uzun yıllardan sonra ilk döndüğünde onu çok farklı buldum. Yabancılaşmış bir başka insan olmuştu. Sürekli neşeli ve canlıydı. Bize arkadaşlarından, her gün birlikte olduğu çeşit çeşit kızlardan bahsedip durdu. Hepimiz kıskanmıştık onu. O geri döndükten sonra bir iki hafta oraya yerleşmeyi planlayıp durduk kafamızda. Sonra hem o küçük ziyaret hem de eski dostumuz zamanla unutulup gitti. Birkaç yıl sonra onu tekrar gördüğümde ölüm döşeğindeydi. Ne hastalığın bilincindeydi ne de benliğinin. Kendini zorlayarak bana kokudan bahsetti. Sanırım bahsettiği pişen yemeğin kokusu gibi birşeydi. Her yerini sardığını onu ufak ufak ezdiğini anlattı. Nefes alamıyorum dedi son olarak. Nefes alamıyorum... nefes alamıyorum... sesi eriyip gitti. Hiç ses kalmadığında bunun bugüne dek yaşadığım en büyük sessizlik olduğunu düşündüm. Sonsuza dek sürecek gibi geldi. Sonra tek bir kelime bozdu bu sessizliği. Kimdi konuşan, buna kim cesaret etmişti hatırlamıyorum. İlk defa bu kelimenin gerçek anlamını kavrıyordum sanırım.

Ne yapar Bu çekik Gözlüler?

İlk gün henüz otele varmıştım. Tim'i aradım. Yarım saat sonra otelin lobby'sinde sevimli çekik gözlü bir kızla beni bekliyordu. Zarif kız arkadaşıyla tanıştırıldıktan sonra birlikte bir parka gittik. Aslında burası eski bir devlet adamının anısına yapılmış anıtın bahçesiydi. Parkın dört bir yanına dağılmış insanlar gruplar halinde dans ediyordu. Sokakta dans etmek olağan bir şey di demek ki. Opera binasının dev saçağı altında ki kafeye oturduk. İki arkadaşları daha katıldı bize. Genelde ya İngilizce bilmiyorlar ya da bildikleri kadarından utanıyorlar. Çekingen insanlar aslında.

Pawel ve Paolo'nun beni sat masına bozulmuştu kafam. Gerekirse tek başıma da eğlenirim dedim. Dışarı çıktığımda deli gibi yağmur yağıyordu. Parka kadar yağmurun altında yürüdüm ve Opera binasının saçağının altında ki kafeyi buldum. Yağmur durmuştu ama park bomboştu. Gökgürültüleri her yanı sarmıştı. Dev bulut dalgaları arasında yıldırımlar gelip gidiyordu. Mistik ve ürpertici bir hava vardı. Kafe'de çalan müziği bir yerden hatırlıyordum. Daha öncede hissettiğim bu garip duyguda eşlik etmişti sanki bana. Yaylılar ve vurmalılar bir birine girdikçe gökgürültüleri daha da coştu ve yağmur boşaldı. Ürpertiyi yıkayıp götürdü... Çekik gözlüler bilmiyordu bu duyguyu. Buda'nın Dharma gövdesini bilmedikleri gibi.



Gidiş...

Alel acele cıkılan bir yolculuk daha. Bu sefer ne bekliyor beni dünyanın öbür ucunda. Siz biliyorsunuz bir parça. Ama ben giderken bu yazıyı yazmamıştım ki... Merak sarıyor yine çocuğu ve Aldous burada bizi uğurlamak için bekliyor. O fanusa ne bırakıyorlar Aldous? Yeni bir rüşeym mi? Her macera bir hayat mı?

Tuğbek Ölek artık deneyimli bir seyyahtır ve evinin değerini anlamıştır

CHRIS ROBERTS vs Uzay Simülasyonu severler.

Davacı: Uzay Simülasyonu Severler

Davalı: StarLancer-Chris Roberts

İddianame: Davacı taraf, davalının, son yıllarda gelişen teknolojiyi görmezlikten gelerek, ürettiği uzay simülasyonunda uzay gemilerinin büyüklüklerinin orantısını kuramamış olduğunu iddia etmektedir. Davacı taraf, içinde seksenden fazla avcı uçağı barındıran bir ana geminin üzerinde uçarken, avcı uçağının kanat genişliği ile ana geminin eninin birbirine çok yakın görünmesinden dolayı büyük bir heyecan aldığı oyunda beklediği atmosferi bulamamış ve yapımcı Chris Roberts'dan davacı olmuştur. İçine değil seksen, beş tane bile avcı gemisinin sığacağı şüpheli görünen ana gemilerin günümüz oyun teknolojisinde Free Space, Tachyon gibi benzer oyunlara oranla çok küçük kalması nedeniyle davacı, davalı Chris Roberts'e unutamayacağı bir dersle birlikte ağzının payının verilmesini talep etmektedir.

Dava: Dava hakimi dosyayı incelemiş ve davacı tarafa söz hakkı vermiştir.

Davacı: "Hakim bey! Hayal kırıklıkları okyanus, ben ise bir balığım. Bu oyun dünyası beni yedi bitirdi. Firmalar, çok güzel oyun kutuları ve afişlerle gözümüzü boyuyorlar ama sonra oyunu oynamaya gelince beklediklerimizi bulamıyoruz. On yıldır oyun oynarım durmaksızın, nice huriler, nice vizeler, finaller kaçırdım oyun aşkına. Hep bir arayıştı benimki, daha iyisini bulmak için. O hayalimdeki oyuna ulaşmak için. İşte şimdi patladı, yıllardır biriken gerilen fay hattı, kalbimin. Chris Roberts dedik, sorgusuz sualsiz aldık, yükledik Star Lancer'i, ama o ne? İçinde 20'den fazla avcı gemisi bulunduğu söylenen ana geminin toplam 10 tane hangarı var. Zaten içindeki personeli toplasanız, geminin hacminden fazla yer kaplayacakken nasıl oluyor da oluyor hakim bey? Bunu bilmek istiyorum..." dedi.

Dava Hakimi davalıya söz vermiş ve kendisini savunmasını istemiştir.





Davalı: "Ehem ohöm kem küm hakim bey... Şimdi biz baya iyi bi oyun yaptık. Çok da sürükleyici, bol videolu falan... Ayrıca atmosferi canlı tutabilmesi için çok kalabalık savaş bölümleri de ekledik. Yani bi bakıyorsunuz 50 gemi birden bir sektörde savaşa tutuşmuş. Şimdi böle olunca hesapladık ki, bu oyun 256 MB ramdan aşağısında çalışmıcak, üstelik CPU olarak da yeni 1000 Mhz'lik Pentium'lardan isteyecekti. O yüzden düşündük taşındık, oyunun tadı kaçmadan oynanabilsin diye, ana gemilerin boyutunu bir hayli küçülttük. Ehühuhühee... İyi açıkladım dii mı?" dedi

Hakim: "Sus! Saygılı konuş. Kızım bu son söylediklerimi Ya..."

Dava hakimi durum değerlendirmesi yapmış ve dava hakkında karar vermiştir.

Karar: Davalının savunması yerinde bulunmuş ve hak verilmiştir ancak, davacının gelişen teknoloji ile birlikte isteğinin mümkün olabileceği anlaşılmış, hatta bu tür oyunların şu anda mevcut bulunduğu görülmüştür. Mahkeme, bir sanatçı olan yaratım ekibinin kendi eserlerini dilediklerı gibi dizayn etme hakkına da saygı duymaktadır. Fakat, oyun severler tarafından dikkatle takip edilen ve sevilen isimler olarak Chris Roberts ve ekibinin daha dikkatli davranması gerekli görülmüş ve Chris Roberts'le ekibine, Star Lancer'de büyük ve orantılı gemiler kullanmadıkları için Star Lancer 2'yi çıkartana kadar her gün iki saat tek ayak üzerinde durarak Tomb Raider oynama cezası verilmiştir.

George Lucas vs Oyun dergisi Editörleri

Davacı: Lucas Arts adına George Lucas (corc lukas)

Davalı: Dünya oyun dergileri adına Level editörleri

İddianame: Davacı Corc Lukas, firmasının büyük yatırımlar yaparak hazırladığı strateji oyunlarının, dünya oyun dergileri editörleri mafyası tarafından çökertilerek, firmasının zarara uğratılmaya çalışıldığını iddia etmektedir. Davacının 1998 yılında çıkardığı Star Wars: Rebbellion isimli strateji oyunu, o dönem için yeni sayılabilecek 3 boyutlu Real Time taktik savaşı gibi özelliklere sahip olduğu halde oyun editörleri mafyası tarafından yönlendirilen oyun dergilerinde çıkan olumsuz eleştiriler nedeni ile büyük zarara uğramıştır. Davacının ikinci strateji oyunu olan Force Commander da ilk oyunla aynı akıbeti yaşamış ve oyun dünyasının utanç listesinde sıralamaya girmiştir. Davacı, davalılardan hatalarını düzeltmelerini ve tazminat olarak davacı hakkında dergilerinde methiyeler yazmasını talep etmektedir.

Dava Hakimi davacıya söz hakkı verir.



Davacı: "Efendim, sayın hakim, bu Allahsızlar, bu şerefsizler benim ekmek teknemi batırmak üzereler. Bu birleşmiş yalancılar ordusu, bu federe iftiracılar ittifakı, benim haysiyetimle, ünümle, çoluğumun çocuğumun geleceği ile oynamaktalar. Bu şerrefsizlerin attıkları iftiralar yüzünden Malibu'da yeni yaptırdığım dev malikanenin masraflarını ödeyebilmek için bankada repoya bağladığım paramı bozmak zorunda kaldım. Beni çok zarara soktular çokkk," dedi.

Hakim: "Kısa kes sadede gel, hadi daha bir sürü dava var sırada... Kızım yazma bunl..." dedi.



Davacı: "Efendim, değerli hakım, bu insafsızlar yıllarca söylenip durdular. Strateji oyunlarında ruh yok, hikaye yok, atmosfer yok. FRP'lerdeki gibi geliştirecek karakterler yok dediler. Ben de bunlar için Rebbelion diye bir oyun yaptım, filmdeki karakterlerin üzerine kurulmuş bir stratejiydi. Yok efendim grafikleri güzel dilmiş yok efendim sesleri iyi dilmiş dediler. Bu sefer grafikleri güzel olan Force Commander oyununu yaptım, onu da beğendiremedim, yok efendim kontrolü kolay diilmiş yok efendim grafikleri yeterince iyi diilmiş... Ekranın yarısı kontrol paneliymiş. Bundan iyisini bulsunlar da öpüp başlarına koysunlar. Bütün üniteler gelişebilen değişkenlere bağlı. Tecrübe ve rank kazanabiliyorlar. Olaylar bir senaryo etrafında dönüyor, brifing odası bile üç boyutlu animasyonla canlandırılmış. Yapıldı mı daha önce böylesi? Yok! Ama beyfendilere beğendirmek mümkün mü?" dedi.

Davalıların yakınları davacıya saldırmak istediği için davaya beş dakika ara verildi. Davalının yakınları sen bizim dergilerimizi kapattıracaksın be utanmaz adam diye bağırdılar.

Dava hakimi, duruşmayı yeniden başlattı ve davalılara söz hakkı verdi.

Davalı: "Sayın Hakim bey, efendim, bu adam var ya bu adam, ne yapsam satıyor nasıl olsa mantığı ile önüne ne konsa hemen imzalayıp piyasaya süren bir adam. O yaptığı güzel filmlere bu oyunlar hiç yakışmıyor. Sanki, aman bir an önce yapalım da kurtulalım artık gibi yapılmış oyunlar bunlar. Üstelik oyunları piyasaya sürmeden önce bir de güzel videoları, afişleri falan filan gönderiyo, biz de aman bakın ne güzel olmuş diyip okuyucuya tanıtıyoruz sonra oyun bir çıkıyor, püff. Kendisi rezil oluyor, yetmiyor, bizi de rezil ediyor..." dedi.

Davacı: "Rezil sizsiniz," dedi.

Hakim: "Sus! Atarım dışarı," dedi.

Davacı: "Bıktım be bıktım. Atarsan at. Nedir benim günahım. Esir miyim ulan ben size? Yapıyorum işte. Ben böyle oyun yapıyorum, var mı diyeceğiniz..." dedi.

Hakim: "Sus diyorum. Muhafızlar, atın bu şaklabanı dışarı..."

Davacı: "BİTMEDİ BURADA BİTMEDİ BU DAVA! GÖRECEKSİNİZ SİZ YAZAR BOZUNTULARI! SİZ DAHA KISA PANTOLONLA DOLAŞIRKEN BEN 9 CİLTLİK ROMAN YAZIYORDUM! GÖRECEKSİNİZ SİZ..." dedi.

Davalı: "Naniikk," dedi, ellerini burnuna götürdü.

Hakim: "Muhafız, şunları da at dışarı hemen. Gözüm görmesin bu soytarıları..." dedi.

Dava hakimi, oturumu kapattı ve davayı bir sonraki strateji oyununun çıkış tarihine erteledi.

POSTA KUTUSU 

Merhaba Okur! Nasılsın Okur! Sen de Sağol! Evet, bu ay da mektuplara ben cevap veriyorum, yani Mad Dog. Bazılarınız hala Cem ve beni karıştırıyor, bunların eski okurlar olmadığı belli. Ben ilk sayısından beri Level'dayım, yani Cem etrafta değilken de buralardaydım. Aslında bilenler kim olduğumu biliyor, eh, sadık okurlar kendilerini hemen belli ediyor zaten. Neyse, gelelim mektuplarınıza...

Sevgili Cem,

Ben ve kardeşim derginizin en eski okuyucularındanız. Günümüzde her ne kadar pek çok kimse tarafından ciddiye alınmasa da oyun dunyası benim ve kardeşim için muhteşem bir yer. Oyun oynamanın ciddi bir iş olduğunu ben sizin sayenizde kavradım. Gerçek hayatta isteyip de ulaşamadığım (uzak galaksilerde devriye gezmek, özel timimle duşman üssüne sızmak, Apache helikopteri kullanmak vs.) hep oyunlar sayesinde bir nebze olsun ulaşabildiğim şeyler. Ben bilgisayar oyunlarının insanları şiddete sürüklediğine değil, doğru kullanıldığında şiddetten uzaklaştırdığına inanıyorum. Şiddet duygusu insanın içinde bulunan diğer duygular gibi, yani bir şekilde bir yerlere boşaltmak lazım. Ve bence bunun en iyi yolu bilgisayar oyunları. Ben Soldier of Fortune'da şarjörüm bitene kadar duşmana ateş ediyorum ve açık söylemeliyim çok rahatlıyorum ama, gerçek hayatta bunu yapmak aklımdan bile geçmez.

Ben aslında size bir şey danışmak istiyorum. Kardeşimle benim kafamda pek çok orijinal oyun fikir var. Bunların çoğu henuz denenmemiş şeyler. Biz ilerde bilgisayar oyunları yapmak istiyoruz. Kardeşim çok güzel resim yapar. Acaba piyasadaki gibi oyunlar yapabilmek için neler öğrenmeliyiz? Yani hangi programları kullanmayı bilmeliyiz? Bu işin çok uzun zaman alacağını biliyoruz ama, biz bu işe çok sıkı bir şekilde girmeyi düşünüyoruz. Ayrıca bir sorum daha var. Az önce belirttiğim gibi benim oyun senaryolarım var. Çok sıkı bir simulasyoncuyumdur. Daha önce Janes firmasına e-mail gönderdim ama cevap gelmedi. Bu senaryoları paylaşabileceğim Türkiye'de bir firma veya grup var mı acaba? Cevabınızı sabırsızlıkla bekliyorum. Size ve arkadaşlarınıza iyi çalışmalar...

Turgut Pişkin

Sevgili Pişkin Biraderim,

Her ne kadar kendini bir halt sanan bazı insanlar oyunları küçümsese de, sen ve ben işin öyle olmadığını biliyoruz, değil mi? O halde boşver onları, bırak "önemli" sandıkları aptalca şeylerle boğuşup dursunlar, biz de işimize bakalım. Biz "oyuncular" uzak diyarlarda onların haberdar bile olmadıklarını yaşıyor, paylaşıyoruz. Onlar küçük kovuklarında saklanıyorlar, biz ise zaman ve mekandan bağımsız olarak dünyalar arasında dolaşabiliyoruz. Bırak kovuklarında çürüsünler, oyun oynadığın ve ne kadar yaşlansan da "çocuk" kalabıldığın için onlara hesap vermek zorunda değilsin.

Gelelim "oyun yapımcılığı" ile ilgili sorunun cevabına, öncelikle büyük firmalar seninki gibi pek çok mail alırlar, genellikle de bunlarla pek ilgilenmezler, çünkü herşeyden önce kişilerle değil, kuruluşlarla çalışırlar. Bu seni hayal kırıklığına uğratmamalı ve oyunlara olan ilgini kırmamalı, çünkü kapitalizmde işler böyle yürür. Eğer ciddi olarak ilgilenmelerini istiyorsan, büyük firmaların karşısına resmi bir kimlikle (şirket temsilcisi vb.) ve elinde hazır bir projeyle çıkmalısın, sadece bir senaryo hiç işe yaramaz.

Oyun yapmak istiyorsun ve ne gerekir onu soruyorsun. Bak gerçekçi olmak gerekirse, bir kişi tarafından yazılan oyunlar dönemi çok geride kaldı. Bu iş artık hem takım işi, hem de ciddi yatırım istiyor, burada milyonlarca dolardan bahsediyoruz. Oyunu yapmak, reklam, basım, paketleme, dağıtım vs. derken işler iyice dallanıp budaklanıyor. Bilgisayar oyunu yapabilmek için programcılık, network, sanat tasarımı gibi farklı konuları tamamen "hazmetmiş" olman gerekir, ya da bunların her birinden iyi anlayan takım arkadaşları bulmalısın. Konuyla ilgili daha fazla bilgi edinmek için Internet ve kitapçıları bir dolaş, ama şunu bil ki bu uzun ve zor bir yoldur. Umarım başarılı olursun.

Sevgili Cem ve tüm Level Çalışanları,

Bu size 2. mailim, fakat ilki ulaştı mı bilemiyorum. Bu büyük dergiyi bize kazandırdığınız için teşekkürler. Sinan Abinin gitmesine üzüldük. Ama Level her zamanki müthiş çizgisini koruyor. Cem Abi sana birkaç sorum olacak.

1. Decay gibi Ge-force'i destekleyen ya da sadece bu kartta çalışan oyunların isimlerini ve çıkış haberlerini söyleyebilir misin?

2. Frp-rpg türüne başlamak istiyorum fakat, ad&d gibi bu türle ilgili kuralları (level atlama, ac, hp vs.) bilmiyorum. Bunun için bu tür oyunların (bilgisayardakiler) nasıl oynandığı ve kuralları ile ilgili bilgileri verebilir misiniz?

3. Duke Nukem Forever'ın çıkış tarihi belli mi? Dört gözle bekliyorum...

4. Acaba burcun ne? Benimki "Kova". Lütfen bu mailime cevap yazın. Yazmazsanız üzülürum ha! (Ama her ay LEVEL'i almayı bırakmam,bırakamam!)

Tüm Level çalışanlarına ve askerdeki Sinan Abiye selamlar...

Atakan Özgür-ResiDent

Sevgili Özgür Biraderim,

Öncelikle övgülerine teşekkürler. Sinan Abine gelince, merak etme, yakında askerliği bitecek ve geri dönecek. O dönünce birlikte ilk işimiz Boğaz'da çay içmeye gitmek olacak, ardından da Cem Abini meşe odunlarıyla güzelce döveceğiz, malum bu bir kutlama olacak ve bizler her kutlamada şiddet kullanmayı seven bir toplumuz. (Cem'in kemikleri kırılınca da her ay 50 sayfa yazıyı sen yazarsın artık di mi Madcrim-Cem) (Çaktırmadan bu aykı mesajı da vermiş olduk) Neyse, gelelim sorularına:

1. Şu an için piyasada ille de Ge-Force isterim diye tutturan pek fazla oyun yok. Soldier of Fortune ve Tachyon gibi bazı oyunlar Ge-Force'un özelliklerinden faydalanabiliyorlar, ancak şart değil. Zaman içinde bu tür oyunlar çıktıkça sizi haberdar edeceğiz tabii ki.

2. Bilgisayarda FRP türü oyunları oynamak için pek fazla kural bilmen gerekmiyor, çünkü kuralları bilgisayar "biliyor" ve "uyguluyor", sana da oyunun zevkini çıkarmak kalıyor. Kuralları bilmek daha ziyade masaüstü FRP oynarken önemli, o yüzden kurallarıı fazla düşünme ve hemen bilgisayarda FRP dünyasına dal.

3. Valla Duke dönecek, ama ne zaman? O konuda yapımcı firma da pek bir şey demiyor, adamlar oyunu bitiremedi gitti. Ama biraz daha gecikirlerse millet herhalde iyice bıkacak, kaç sene oldu yahu!

4. Şimdi sen Cem Abinin burcunu sormuşsun, ama ben Cem değilim, bilemem. Benim burcuma gelince, ben tam bir akrebim, bilmem anlatabildim mi?

Sevgili Cem ve bütün Level çalışanları,

Sizi gerçekten de kutluyorum. Çünkü böyle bir dergi için çok çalışıyorsunuz. Okuyucularınız için her türlü çalışmaya giriyor ve başarılı oluyorsunuz. Bu da tabii ki kalitenizi arttırıp mükemmele yaklaşmanızı sağlıyor. Bunları samimiyetle söylüyorum. Çünkü bir dergiyi en az 3 kez tamamen okumak demek onu gerçekten de benimsemek demektir.

Bu size ilk mailim. Daha çok şey söylemek isterdim ama aklıma fazla şey gelmiyor. Neyse Cem Abi sana birkaç soru sorabilir miyim?

1. Acaba "Vampire The Masquarade Redemption" ne zaman çıkıyor? Orijinal almak istiyorum, acaba Türkiye'ye getiren dağıtıcı var mı?

2. Creative Ge-force 256 ekran kartım var. Acaba sadece bu kartı destekleyen oyunlar (Decay gibi) çıktı mı veya ne zaman çıkar? İsimlerini söyleyebilir misin?

3. Level'in durumunu iyi görüyor musun? (Bence süper bir dergi)

Hepinize selamlar, Sinan Abiye de acil teskereler diliyorum...

Mailine ve mail adresine ismini yazmayan okur.

Selam Sana Ey Adsız Kahraman!

Övgülerine teşekkürler, Cem Abin ortamda yoktu, ben de fırsattan istifade edip hepsini üstüme alındım, AH AH AH AH... (tipik zafer kazanmış kötü adam gülüşü efekti) Neyse, madem az miktarda sorun var, o zaman sana az miktarda cevap vereyim, hanımış benim şirin okurum...

1. Sorduğun oyunun





tam çıkış tarihi belli değil, ama bayağı zamandır üzerinde çalışıyorlar, herhalde bu yaz sezonunda çıkar, tabii bu benim tahminim. Ülkemizde dağıtımcısı var mı, işte onu bilemiyorum, varsa bile getirmeyebilir. Niyeyse bazı firmalar dağıtımcılık alıyor ama bir halt getirmiyorlar, eh ne diyeyim? Allah'larından bulsunlar...

2. Sen de Ge-Force var ama, onun ikincisi bile çıktı. Artık tüm oyunlar doğrudan Ge-Force 2 isteyecek, olmazsa imkanı yok çalışmayacaklar. Nihahahahahaaaaa, şaka lan şaka, hemen panik yapmayın. O tür oyunlar çıkınca incelemelerde bildireceğiz tabii ki.

3. Şimdi, bu soruya ne cevap versem boş, sonuçta ben bu derginin bir elemanıyım ve tabii ki en süper dergi biziz, yani bana göre bu böyle. Eeee, ne demişler, "kargaya yavrusu şahin gibi görünürmüş", değil mi? Sonuçta önemli olan siz okurların ne düşündüğü, bunu da zaten dergiyi alarak ve mektup yazarak bize belli ediyorsunuz.

Merhaba,.

Bu dergiyi 8 aydır takip ediyorum ve artık bağımlısı olmuş durumdayım. Özellikle Cem Abinin son editör'den yazısı çok güzel olmuş. Ben sorularıma geçiyorum:

1. Arkadaşımdan bir Starcraft CD'si aldım, yükledim ama oyunun simgesine tıkladığımda bir hata veriyor ve çalışmıyor. Acaba neden?

2. Diablo 2 ne zaman çıkacak?

3. Sistemim P-2 350,64 MB Ram, 6.4 GB harddisk, 8MB ekran kartı. Sence upgrade etmeli miyim?

Son olarak kadınlar hakkında sonuna kadar haklısın.

Maddog'tan posta kutusunu al. Hiç beceremiyor. Byeee...

Volkan Akar

Merhaba Akar Kişi!

Çaktırmadan Cem Abine yağ çekmişsin, ama görmezden geliyorum, temelde fena bir adama benzemiyorsun çünkü. Tek eksiğin dergiyi sadece 8 (sekiz!) aydır alıyor olman, daha önce aklın neredeydi be yavrum? Neyse, gelelim sorularına.

1. Çünkü elindeki oyun korsan kopya, öğle değil mi? Eeeee, işte sana "ucuz" oyun, tabii oynayabilirsen. Neyin yanlış olduğunu ben de bilemiyorum, bir mektuptan hangi oyunun neden çalışmadığını anlayabilseydim yazarlığı bırakıp falcılık işine girerdim, kusura bakma...

2. Sen bu satırları okurken Diablo 2'nin piyasada olma ihtimali yüzde 99, çünkü yaklaşık 2 hafta kadar önce oyun bitti ve fabrikada CD üzerine basılmaya başlandı.

3. Öncelikle bir 64 RAM daha al, ve ardından da Ge-Force 1 ya da 2 ekran kartı al. Daha ileride daha yüksek kapasiteli bir sabit disk edinmek isteyebilirsin, ama bu öncelikli değil.

4. Demek Cem Abin kadınlar hakkında haklı, öyle mi? Ve ben mektup işini beceremiyorum? Şu kadarını söyleyeyim, Cem Abin şu saat itibarıyle kısa şort giymiş, hatunların peşinde dili bir karış dışarıda ağzından salyalar akıtarak koşturmakla meşgul... (İftiranın böylesi, husumetin böylesi, çekememezliğin böylesi görülmedi-Cem) Haliyle okur mektupları da devamlı bana kalıyor. (Sana mı kalıyor? Puahahaha, elimden zorla alıyorsun be adam-Cem). (Eh, insanoğluna iyilik yaramaz zaten!-Mad) Bilmem bu cevap sana yeterli geldi mi? (Ayrıca fotoroman için Lara Croft rolu yapacak kıza herhalde kara çarşaf giydiremezdik. Herkesi kendin gibi sanma Madciim.-Cem). (Yavrum ortamlarda kimin sabıkalı olduğu malum, açtırma şimdi kutuyu!-Mad) Uzun lafı kısası, Cem'i bırak, hayatını bildiğin gibi yaşamaya bak. Yoksa Cem Abinin lafına uyarsan hayatının sonuna dek tek tabanca dolaşırsın.

Merhaba Cem,

Ben bir Level dergisi fanatiğiyim. Elimde tüm dergilerinizin olmasına rağmen, son iki aydır derginizi almam babam tarafından yasaklandı, (üniversiteye hazırlandığım için). Şimdi size bir soru soracağım ben her ne kadar üniversiteye hazırlansam da günümün yarısını Jagged

Aliance 2 başında geçiriyorum ama, oyunda 360. güne geldiğim halde, oyun bitmedi bütün şehirler, madenler, sam siteler falan hepsi elimde. Hala Didreanan'ın adamları geliyor. Bu oyun nasıl biter artık sıkılmaya başladım. Soruyu dergide bu oyunu sen yazdığın için sana soruyorum,

yukarıda da söylediğim gibi derginizi almam yasak. Cevabı maillersen sevinirim, (gerçi dergide yayınlanacak bir soru da değil ya!) Bu arada hala korsan piyasaya karşı olduğunuzu sanıyorum. Bizler bütün bilgisayar kullanıcıları bunlara karşı olsa da hem pahalı oluşu hem de zor bulunuşu nedeniyle istemesek de korsanları tercih ediyoruz... Ben Bursa'da oturduğum halde bu Türkiye'nin saygın şehrinde bile bir süpermarketten başka orijinal oyun satan yer yok, o da sadece Electronic Arts ve Easports oyunları (gerçi ikisi aynı firma ama) satıyor. Derdime bir çare olman dileğiyle. Ayrıca şimdiden teşekkürler, hoşça kal...

Ziya Günce-Dino-Heptürk

Sevgili Dino,

Öncelikle şunu belirteyim ki baban çok büyük bir hata yapıyor, çünkü Level okumak zihni açar ve haliyle sınavdaki şansını artırır. Biz bunu bilimsel olarak da ispat ettik yani, bu dünyanın her yerinde böyledir, hiç değişmez. Bak mesela eski okur ve yazarlarımızdan Batu tıbbı, Gökhan da elektroniği kazandı, işte basit iki örnek. Umarım baban yakında yaptığı hatayı anlar ve izlediği bu yanlış yoldan geri döner. Genç bir insan bu kadar da sıkılmaz ki canım! İyi bari, sınavı etkilemesin diye oldu olacak yemeği içmeyi de yasaklayın artık çocuklara, öyle ya, yemekle geçen zamanda daha kaç tane soru çözülür, yalan mı? Fesuphanallah yaaa...

Neyse, gelelim sorunlarına, maalesef oyun konusunda pek fazla çaren yok. Sana iki olası seçenek sunacağım, öncelikle Internet üzerinden doğrudan yurtdışından oyun sipariş edebilirsin. Ancak hem biraz masraflı olur, hem de kredi kartı felan lazım. Diğer seçenek ise İstanbul içindeki firmaları aramak ve istediğin oyunları kargoyla gönderip gönderemeyeceklerini sormak, bu biraz daha akla yatkın gibi geliyor. Bağlantı kurmak için dergilerdeki ilanlardan faydalanmayı deneyebilirsin, bol şans.



Jagged olayına gelince, her yeri ele geçirmen bir şey ifade etmez, çünkü esasen başkenti basıp kraliçeyi haklaman gerekiyor. Kraliçeyi sarayının altındaki gizli bir mahzende bulacaksın, ancak ortam mahşer gibi düşman kaynıyor, o yüzden iki tam takımla olaya girmeni tavsiye ederim.

Cem Abi merhaba,

Ben Yiğit D., hani şu Maddog'un, yani senin hakkında ağır suçlamalar yaptığın kişi. Bu mailin konusu zaten 5 aya yakın süredir yapımda

olan ve aslında hiçbir değişikliğe uğramayan (arka plan hariç) web siteniz ve gördüm ki siteniz, "Yeniden yakında karşınızdayız," mesajıyla önümde duruyor. Keşke Sinan Abi askere gitmeseydi, belki böyle olmazdı ve eminim ki zaten hiçbir zengin içeriğe sahip olmayan web siteniz yine ufacık bir yenilikle karşımıza çıkacak ve bizleri hayal kırıklığına uğratacak. Ha bu arada korsan kopyalarla Internet'te oyun oynanmaz demiştin. Söyle o zaman ben nasıl bu kopyalarla Internet'te oyun oynuyorum? Evet, yanlış duymadın, oynayabiliyorum ve kopya oyunların arkasında durmaya devam ediyorum. Ha bu arada bu mailime CEVAP VERİ!!!!! YOKSA SENİN İÇİN İYİ OLMAZ! Sorunlarıma da cevap ver de

görelim. Sakın ola ki "Web sitemiz çok genişti de sen görememişsin," gibi laflar saymaya kalkma...

Yiğit Doğan

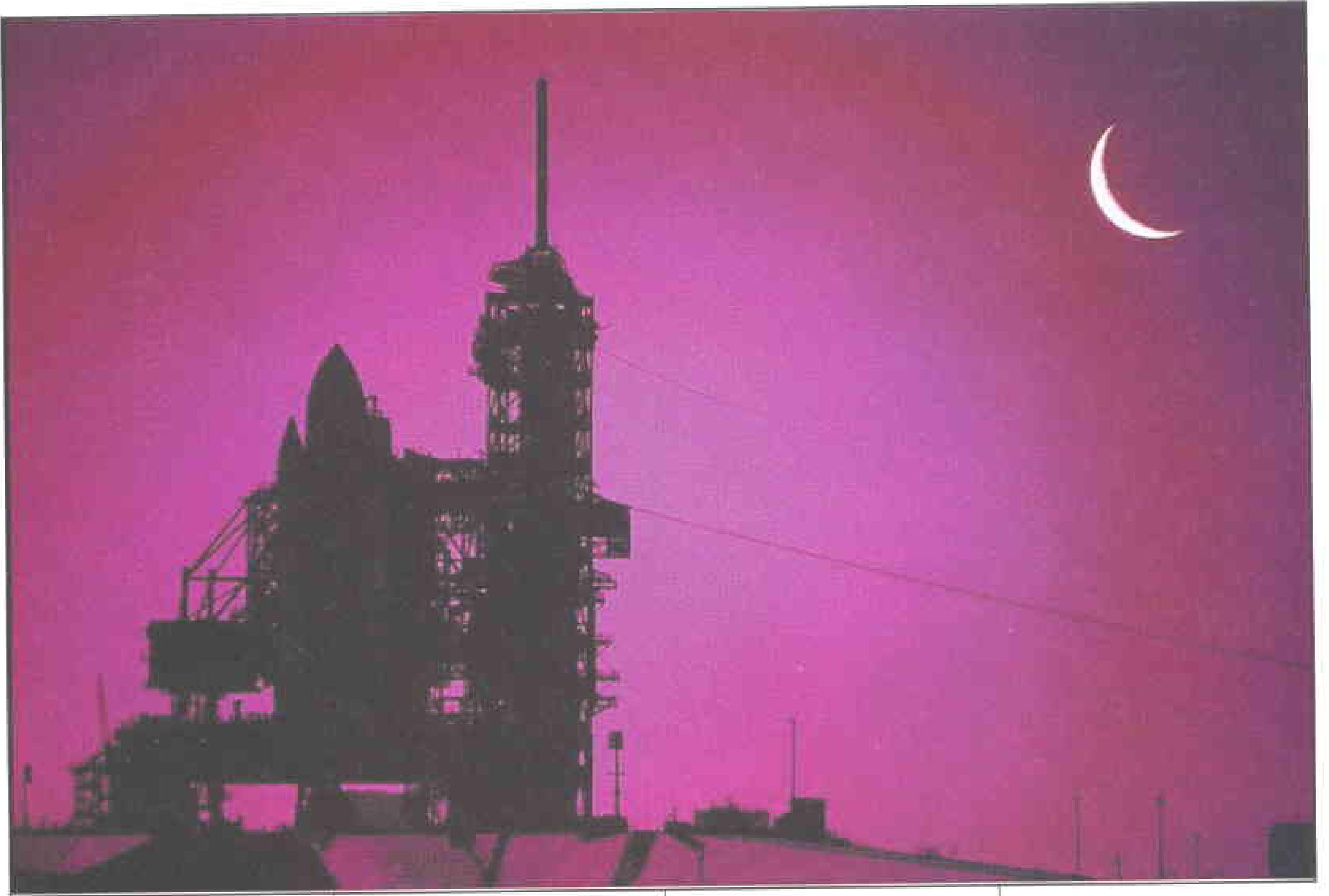
Sana da "Merhaba" Yiğit!

Öncelikle Cem Abini hala ısrarla benimle aynı kişi sanman, aslında derginin hiç de eski bir okuru felan olmadığını gösteriyor. Ayrıca Sinan Abinin ardından ağıt yakmayı da kes, samimiyetin yeterince şüpheli. Mektubunda kullandığı üslup gerçekten de hiç hoşuma gitmedi, herşeyden önce hiç tanımadığın kişileri bu şekilde tehdit etmek pek akıllıca değil. Ayrıca atalarımız ne demiş? "Ateş olsan cürmün kadar yer yakarsın!" Ne hoş bir söz değil mi? Yanlış anlama, savurduğun tehdidi ciddiye aldığımdan falan değil, ama ağzını tehdit savurmaya alıştırmak pek faydalı değildir. Bir gün gerçekten sinirli bir adamın "eşşek saatine" denk gelirsin, canını fena yakar, bu yüzden konuşmadan önce iki kere düşünmeyi kendine düstur edinsen iyi olur. Ayrıca, milyonda da bir olsa senin gibi sataşacak adam arayan sorunlu insanları değerli okurlarımız arasında görmek bizleri çok üzdü doğrusu, belki vakit geç olmadan profesyonel tıbbi yardım arasan fena olmaz. Umarım en kısa zamanda iyileşirsin ve iyileştiğinde de seni yeniden aramızda görmekten çok mesut olacağımızı bilmeni isterim.

(Ben de bir şeyler yazim dedim Mad'in cevabından sonra.

Yiğitçim, yavrucuum, web sitesinin 5 aydır yapım aşamasında olması bizi de üzen bir konu ama açıkçası defalarca biten ve tamam artık açalım dediğimiz siteyi her seferinde başka bir bahara ertelememizin sebebi, hep "daha iyisini yapabiliriz" diyerek elimizde olanı içimize sindirememizden kaynaklanıyor.

Hem senin de söylediğin gibi beş aydır o sitede bir değişiklik yoksa bu işte biraz da Sinan Abinin suçu vardır belki? Beş ay önce Sinan buradaydı çünkü? Hem senin hem de diğer okurlarımızın şunu açıkça anlamasını istiyoruz ki, Sinan veya başkasının olup olması farketmez, Level'da hep bir takım çalışması vardır ve kararlar, yapılacak işler, aklına gelebilecek her şey uzun toplantılar sonucunda oluşur. Sinan'dan önce Gökhun ve Maddog vardı, onlar görevi Sinan'a bıraktılar ama bir şey değişmedi, çünkü yine aynı ekip çalışıyordu, Sinan'ın askere gitmesi de bir şey değiştirmedi, çünkü yine aynı ekiple çalışıyoruz, Sinan askerden geldikten sonra ben de yurt dışına gideceğim ama tahminimce yine bir şey değişmeyecek, çünkü yine aynı ekip olacak burada. Level, müdürleri, tüm editörleri, redaktörü Sevda, grafikeri Didem, pazarlamacıları, reklamcıları, sekreterleri, dağıtımcıları, hatta mutfak görevlimiz Müzeyyen Hanım ile bir ekiptir. Müzeyyen hanım, temizlik ve yemek işlerini aksatsa hepimiz sürünürüz burada, dağıtımcılar işlerini sallasa siz dergiyi aylarca göremezsiniz, reklamcılar işlerini boşverse derginin fiyatı on milyon olur. Umarım anlayabiliyorsunuzdur. Bir dergi çıkarmak sadece yazı yazmak demek değildir. Bu yüzden şu kişi olsaydı şöyle olmazdı, şu kişiyi daha çok, şu kişiyi daha az seviyoruz mantığını terkedin artık. Ayrıca derginin sayfalarında size aktarmaya çalıştığımız takım çalışması ruhu, bizim bilgisayar oyunları ya da uzay gemileri yapamamamızın en büyük nedenidir. Medeni ülkelerde insanlar, birlikten kuvvet doğacağını anlamışken siz hala tek başınıza dünyaya meydan okuyabileceğinizi sanıyorsunuz ve hep birbirinizin



önüne geçmeye çalışıyorsunuz. Biz en azından Level'i okuyan genç insanların bu yanlış mantıktan sıyrılıp, grup çalışmasının önemini anlayacağını umarken, maalesef takım ruhunun yüz karası arkadaşlar ile karşılaşıyoruz ve üzülüyoruz. Lütfen unutmayın, bir uzay gemisini tek başına yapmazsınız. Akıllanın artık.-Cem) (Bıraktım uzay gemisini, bu adamlar tuvaletin deliğini bulduramaz bel-Mad)

Selam,

Dergınizi ilk sayılarından beri takip etmekteyim. Kısa kesip sorularıma başlıyorum:

1. Ultima Online:Renaissance nasıl bir oyun? Yani ben bir veya iki on-line rpg alacam da.

2. Asheron's Call nasıl, iyi mi?

3. Bir de siz Counter Strike hakkında sadece sanane'ye yüklenmişsiniz. Anet server'larına da baksanız daha iyi olur derim.

4. CS'de kendine güvenen varsa Anet'e gelsin.

5. Bir ricam da Omikron'un tam çözümü lütfen...

Gökhan

Selam Gökhan,

Madem az ve öz konuşan ender okurlardansın, o zaman ben de geyik kızartmayıp doğrudan sorularına geçeceğim. İşte geliyor.

1. Renaissance henüz elimize geçmedi bildiğim kadarıyla, ne var ki Ultima Online serisi pek o kadar başarılı sayılmaz. Herşeyden önce oyunlar genellikle ağzına kadar hata dolu ve doğru düzgün çalıştırmak pek mümkün olmuyor. Belki bunda işler biraz düzelmiştir, ama oyunu görmeden bir şey diyemiyorum. (Ultima Online'nin hatalarının düzeltilmişinin tıpkısının aynısı-Cem)

2. Asheron's Call dergide test edildiği kadarıyla gerçekten de başarılı bir oyun, bence Online RPG istiyorsan ilk seçimin bu olmalı. Herşeyden önce Asheron dünyası ve seçenekleri çok geniş, grafikler oldukça iyi, üstelik oyun en korkunç ping oranında bile akıcı olarak oynanabiliyor, daha ne istenebilir ki? Ancak unutma, online oyunlar için kredi kartı gerekiyor, bir hatırlatayım dedim.

3. Valla ben kimseye yüklenmedim, bence ülkemizde bu işlerin oturması için daha çooook zaman geçmesi ve çaba gösterilmesi gerekli.

4. "Yapacak o denli çok iş var ki, ve o denli az zaman!" demişti Joker ilk Batman filminin bir sahnesinde, bilmem hatırlar mısın?

5. İsteğin gözden geçiriliyor, oyunu bitirip yazacak bir ena... Ohöm, yani yetenekli bir yazar bulunduğunda derhal dergiye tam çözümü koyacağız, ehe...

****

Size bu attığım ilk mail ve mailime başlarken hepinize selamlar demek istiyorum.

Öncelikle ben hem PC hem de PSX sahibiyim. Bu mailimde sizlere aklıma takılan bazı soruları soracağım... İşte sorular:

1. 32 MB Riva TNT2 adlı bir ekran kartına sahibim ve bu ekran kartının eski 4 MB'lık ekran kartından farkı yok. Lütfen bana yardımcı olun.

2. Metal Gear Solid çılgınlığına geç de olsa ben de takıldım ve oyunu oynarken bir yerde kaldım. Orası da tank hangarı, ben burada ne yapacağım? (Level 2 kartını felam buldum şimdi kapıda bir şey mi var diye kara kara düşünüyorum.)

3. Ben orijinal oyun almayı çok isteyen ama bir türlü alamayan bir insanım, takdir alınca elime para geçti, Half Life'ın orijinalini almaya karar verdim.

4. Fiyatı ne kadardır? Ayrıca ben Half-Life'ın orijinalini sizin Club'ınızdan alabilir miyim ve Internet'ten oyun oynayabilir miyim?

5. Counter Strike'ı Internet'ten indirdim ama çalışmadı neden?

6. Need for speed 5'in arabalarını hangi siteden download edebilirim?

7. PSX'de Resident Evil Code Veronica var mı\çıkacak mı, varsa ben bunu nereden bulabilirim\çıkacaksa ne zaman çıkacak...

8. Ben sanırdım ki Avrupa'daki eşyalar (her neyse) Türkiye'de daha pahalı olur ama gördüm ki Türkiye'deki orijinal oyunlar Avrupada'kinden daha ucuz neden?

9. Çok saçma ama neden Internet adresleri www ile başlıyor, mesela ttt veya zzz olabilirdi, bir açıklama yaparsanız sevinirim...

İşte sorularım...



Size yayın hayatınızda başarılar diliyorum, şimdilik bye diyorum.

Mert ErdoğanORDU

(Ha bi de tam emin değilim, mektupları sen yayınlıyorsun de mi cem Abi:P)

Nasılsın, iyi misin Erdoğan?

Hayır, mektupları Cem Abin yanıtlamıyor, nedenini öğrenmek istiyorsan bu sayfalardaki bir başka mektubu gözden geçir. Neyse, çok soru sormuşsun, hemen cevaplara geçelim;

1. Af buyur? Dur benin senin derdini anladım sanırım, yani sistemine 32 MB TNT taktın ama hâlâ Windows masaüstü 640*480 çözünürlük ve 256 renk görünüyor, değil mi? Yapman gereken kartla beraber verilen diskteki sürücüleri kullanarak yeni kartını sisteme tanıtmak. Ayrıca bu sürücüleri daha sonra DirectX 7.0 ile uyumlu olanlarıyla değiştirmen de gerekebilir, çünkü genellikle disklerdeki sürücüler eski versiyon oluyor. Tüm sürücüleri doğru olarak kurduğunda ve kartı tanıttığında, kapasitesinin sandığın kadar düşük olmadığını göreceksin, ama tabii PSX ile kıyaslayınca tüm bunlar çok can sıkıcı oluyor, bunu kabul ediyorum.

2. MGS oynamadım, çünkü bizim PSX'ler başka yazarlarda, yani kusura bakmıyorsun, bu soruyu geçiyoruz (Ben oynicam ama vakıt bulamıyorum-Cem)

3. Half Life'ın orijinalini buralarda bulamazsın gibime geliyor, o yüzden de alamazsın gibime geliyor. Bulsam ben alırdım (internet ve kredi kartı-cem)

4. Hah, bak bu sorunun cevabı üsttekinin içinde gizli. Nasıl yani? Şöyle ki, CS aslında Half-Life için yapılmış bir "mod", yani bir nevi ek görev paketi. F, haliyle tek başına da çalışamıyor.

5. Tabii ki oyunu yapan firmanın sitesine bakacaksın, yani www.ea.com adresine bir gir, orada araba olmasa bile olan yere link vardır.

6. O konuda bir bilgim yok doğrusu, ama bir zamanlar bir Veronica tanırdım... Hmmmm, bak şimdi sene... Ohe, neyse... (O da şort giyiyordu ve sen de ağzından salyalar akıtarak peşinden mi koşuyordun Mad?-Cem) (Hayır güzelim, o hatun gerçek bir asalet sembolüydü ve şort gibi saçma yöntemlerle kendini sergilemezdi, ayrıca benim zevkim senin kadar düşük mü?-Mad)

7. Firmaların mallarını satıldıkları pazara göre fiyatlandırmak gibi akıllıca bir politikaları vardır, eh tabii bu memlekette kimsenin de bir oyuna 100 dolar vermeyeceğini biliyorlar, hele de korsanlığın ne denli yaygın olduğunu düşünürsen...

8. Çünkü WWW İngilizce "World Wide Web" (Dünya Çapında Ağ) kelimelerinin baş harflerinden oluşuyor da ondan. İnternet denen haltı biz icat etseydik bu kısaltma herhalde DÇA olacaktı, ama biz icat etmedik. (Edemeyiz tabii, kimsede takım ruhu yok. Aslında bizimkiler kesin önceden bulmuşlardır bunu ama icat eden adamın işi başından aşkın olduğu için geliştirmeye fırsat bile bulamamıştır. Zaten icadından kime söz etse, aman yardım etmeyelim de başarılı olmasın demişlerdir zavallıya. Güzel ülkem! Bir hocam bize yakın bir arkadaşı olan bir profesörün başından geçenleri anlatmıştı. Çok önemli bir hastalığa ilaç bulmuş adamcağız, patent almaya gitmiş. Profesore, "Yahu bunu daha Amerikalılar icat edemedi sen nasıl edersin ki Puahahahahah!" diyip geri göndermişler. Fıkra gibi-Cem) (Ağlayasım geldi o fıkraya...-Mad)

Bize yazın diyoruz ama mümkünse e-mail vasıtası ile yazın diye ısrar ediyoruz. Adreslerimiz ilk sayfada, künyede (hani şu siyah kolon.)

Mad Dog

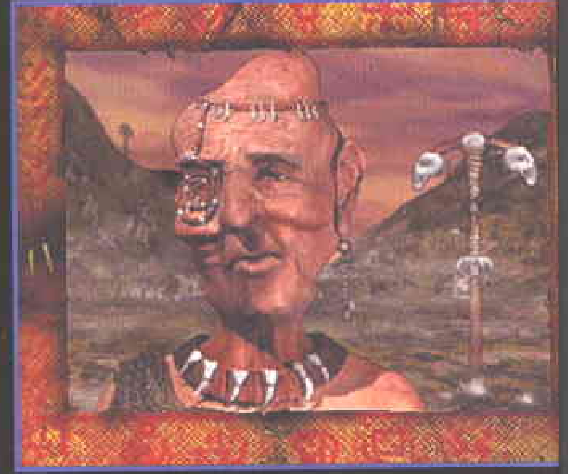
AĞUSTOS

Gelecek Sayı

TAM SÜRÜM OYUN

KKND 2 (2. Cd)

Heyecanlı bir Real Time Strateji olan KKND 2'de neler yapılabileceğini bu ay derginizle gelen cd ile zaten gördünüz. Bu oyunun devamını oynayabilmek için ihtiyacınız olacak 2.CD'yi LEVEL'ın Ağustos sayısı ile bulabilirsiniz. Oyunun Tam çözümü de takıldığınız yerlerde sizlere yardımcı olmak üzere bu sayıda olduğu gibi yine derginin sayfalarında sizi bekliyor olacak. Adından çok söz ettiren bu hit oyunun orijinalini arşivinizde bulundurma fırsatını kaçırmayın.



Electronic Arts ve Eidos KAPAK KONUSU

Şimdiye kadar E3'de görücüye çıkan firmaları sizin için seçip seçip inceledik. Ağustos sayımızda büyük oyunlarla karşınıza çıkmaya hazırlanan Electronic Arts ve Eidos'un son süprizlerini bulabilirsiniz. Electronic Arts'ın merakla beklenen Red Alert 2'si hakkında çok geniş bir inceleme. Görülmemiş screenshotlar ve yapımcılarla sadece Level Türkiye'ye özel bir röportajı da bu dosyada bulabileceksiniz. Aynı zamanda yine Electronic Arts'ın Command&Conqueror: Renegade oyunu hakkında da detaylı bir inceleme bu dosyanın içince olacak. Tabi, Eidos'u da unutmamak lazım. Startopia ve elbette aklınızı başınızdan alacak olan Commandos 2 ile oyun yapımcılarının nelere kadir olabileceğini birlikte görebileceğiz. Ayrıca aranızda Lara Croft'un gerçek kimliğini merak edenler varsa, yakından inceleme şansına eriştiğimiz (bakınız bu ayki fotoroman) sevgili Lara'nın bütün ölçülerini, bütün özelliklerini ona özel bir sayfada inceleyeceğiz.



EVET, TAMAM! Bu sefer abarttık! Kabul ediyoruz. Ama daha bitmedi.

İncelemeler



VEE,

TAM ÇÖZÜMLER

Shogun

KKND2

Starlancer

Vampire

Yazı İşleri Müdürüne Kadın Düşmanı diyen bir editörün acı sonu!

COMING SOON

Tabii ki fotoromanımı ve dergimizin cadı editörü Serpil'in son maarifetlerini de kaçırmayacağınızı biliyoruz.